

OYUNU KURALINA GÖRE OYNAYAN DERGİ

OYUNCU

www.oyuncu.com.tr

1 CD + 1 DVD
6 POSTER
2 DERGİ + 1 KİTAP
HEDİYELİ

Xanthin

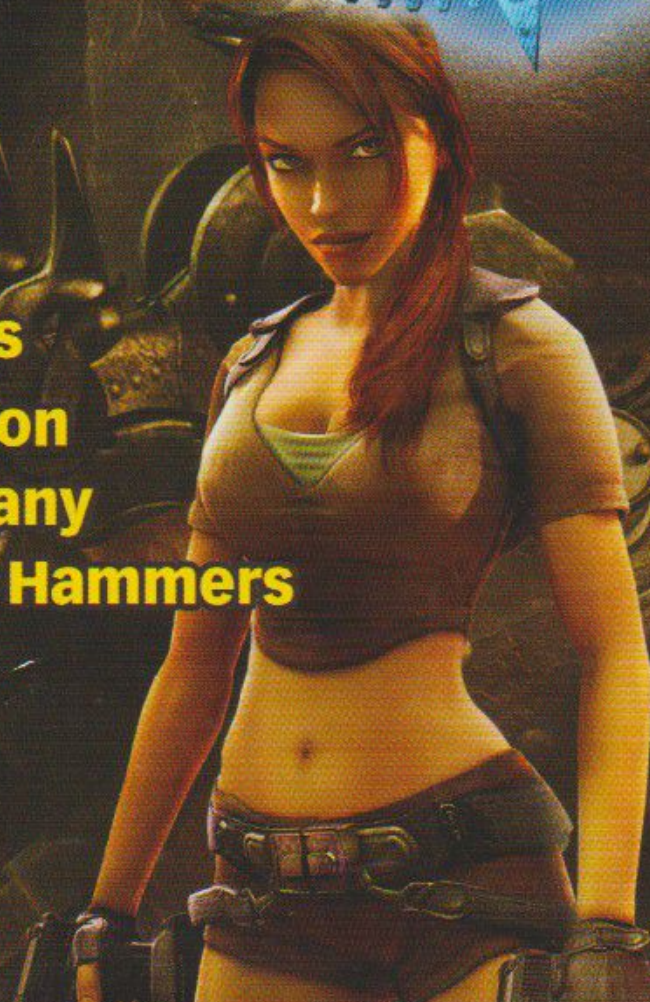
Herkese
Orijinal ve
Bandrollü
"Xtreme Rally"
Oyun CD'si



RISE OF NATIONS

RISE OF LEGENDS

- Auto Assault
- Guild Wars: Factions
- Tomb Raider: Legend
- Commandos: Strike Force
- SpellForce 2: Shadow Wars
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Fifa 2006 World Cup Germany
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- Dungeons & Dragons
Online: Stormreach
- Call of Cthulhu:
Dark Corners of the Earth

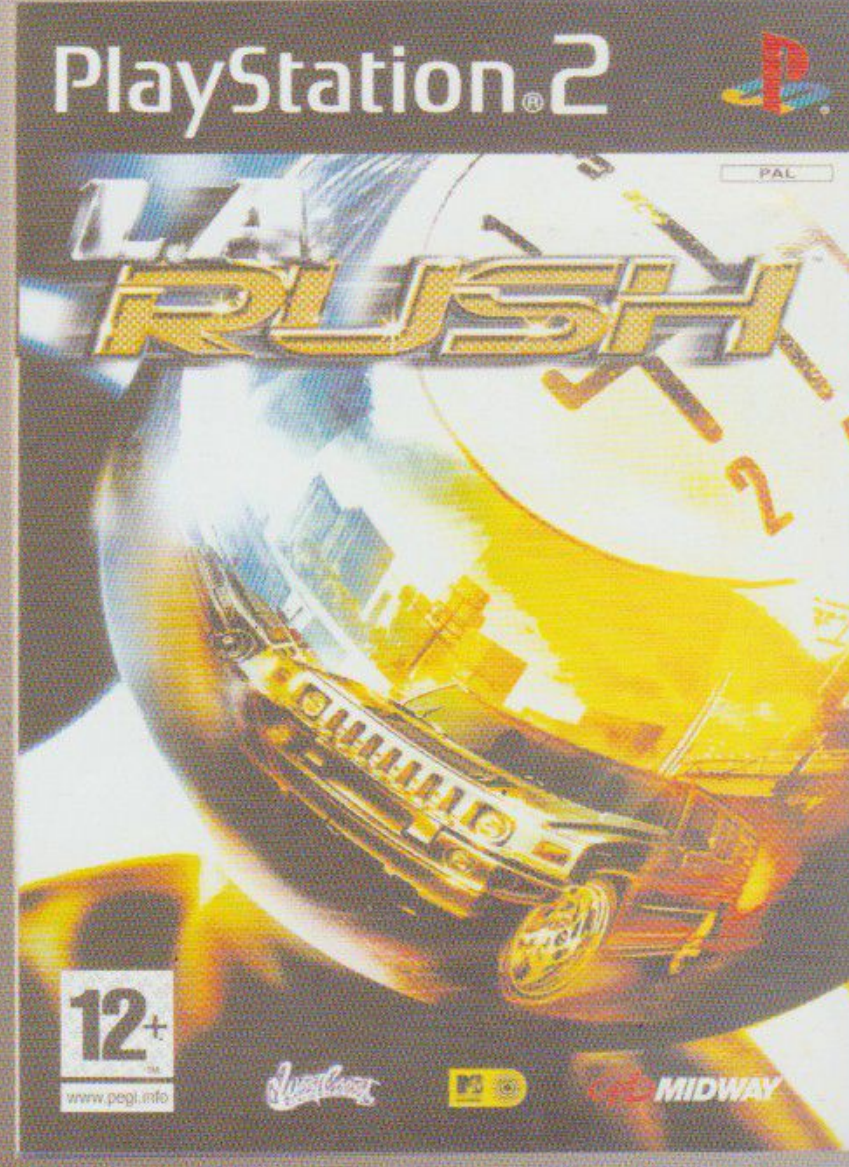
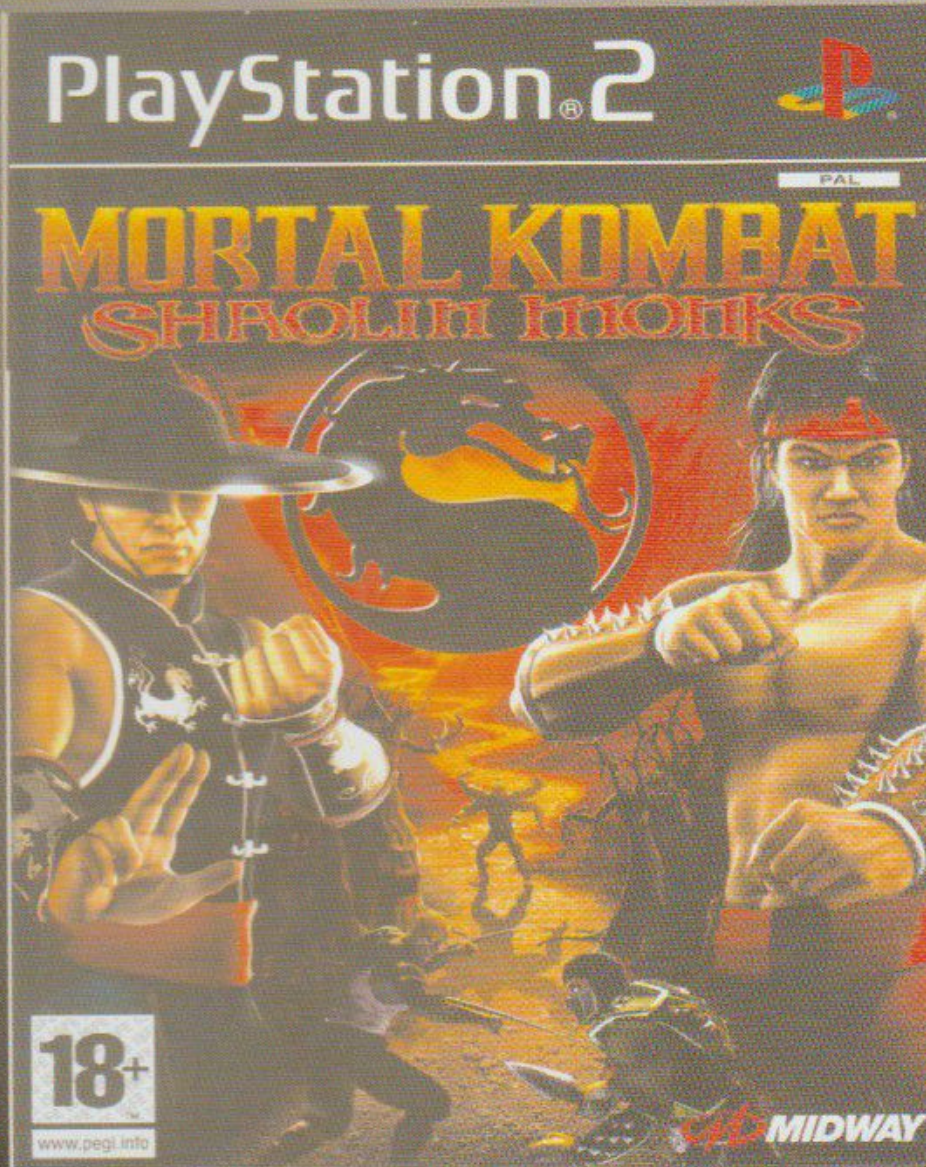


2006/01



Yıl: 4
Sayı: 7
2006
10 YTL
(10.000.000 TL)

OYUN ŞİMDİ BAŞLIYOR!



ALSAN

www.alsanonline.com

www.digimaxi.
DIGIMAX
DİĞİTAL EĞLENCE VE ALIŞVERİŞ M

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ **ALSAN ELEKTRONİK**
Adres: Koşuyolu Mh. Katip Salih Sk. No:30 Koşuyolu 34718 - İstanbul - TÜRKİYE
Tel: (0216) 340 06 06 Fax: (0216) 340 06 08 e-mail:sales@alsanonline.com

MIDWAY



TEKRAR MERHABA!

Yaz aylarına girdiğimiz şu günlerde, dopdolu içeriğimizle bomba gibi karşınızdayız.

OYUNCUNUN YORUMU

İşte yine burdayız...

Kimileri, OYUNCU gibi bir derginin sadece çok kısa bir ömre sahip olabileceğinden bahsetmekteydi. Kimi felaket tellallarına göre de işimiz çoktan bitmişti bile. Ama gördüğümüz gibi buradayız, gücümüzden hiçbir şey kaybetmedik ve sizler için her zaman en iyisi ve en yenisinin arayışı peşindeyiz. İçeriğimizin, önümüzdeki sayılarda artarak devam edeceğinden emin olabilirsiniz. Şu güne kadar bize gerek önerileri, gerekse eleştirileriyle destek veren ve yol haritamızı çizmemize yardımcı olan herkese teşekkür ederiz. Bize ulaşmak çok basit; oyuncu@oyuncu.com.tr adresine mail atmanız yeterli, her konuda...



Aradan uzun bir süre geçti ve tekrar sizlerin karşısında olabilmekten büyük mutluluk duyuyoruz. İçerik açısından gerçekten çok sağlam bir dergi ortaya çıkarttığımızdan en ufak bir şüphemiz bile yok. Sayfaları çevirdikçe, dergimiz formatının büyük oranda aynı kaldığını, bunun yanı sıra bazı yeni bölümler ve arkadaşlarımızın aramıza katıldığını göreceksiniz. Tıpkı diğer sayılarımızda olduğu gibi, online oyunlara biraz ağırlık vermeye çalıştık ve son dönemde marketlerdeki yerlerini alan 3 farklı başlığı sizler için inceledik. Kapak konumuzsa, belki şu an dergiyi okurken, bir çoğunuzun çoktan alıp oynamaya başladığı Rise of Legends. Gerçek zamanlı strateji türüne kesinlikle yeni özellikler katacağına inandığımız, farklı bir fantezi dünyasını gözler önüne seren bu oyun hakkında, piyasaya sürülmeden hemen önce yaratıcısı Brian Reynolds'la bir söyleşi yapma imkanımız oldu. Gerek oyun hakkında, gerekse kendi özel yaşantısı üzerine pek çok konu konuşuldu. Açıkçası biz bu röportajı çok keyifle yaptık, umarız sizler de beğenirsiniz. Bunların yanı sıra dergimizde, yine son dönemde piyasaya sürülmüş olan 15 farklı oyunun ayrıntılı incelemesi ve E3 Expo 06 fuarından izlenim ve haberleri bulabileceksiniz.

Bu sayımızdan itibaren, "Sokak Oyunları" adı altında yeni bir bölüme başlıyoruz. Aramıza yeni katılan Hasan arkadaşımızın sırtlandığı bu bölümde, belki sizlerin de gün olup düşündüğü, belki de aklınızın ucundan bile geçmeyecek, çocukluk yıllarımızın sokak oyunlarının incelemelerine yer vereceğiz, tabii ki eğlenceli ve esprili bir

dille. FRP bölümümüz biraz yön değiştirdi ve artık bir yerden sonra birbirinin tekrarı niteliğini alan konular yerine, direkt olarak FRP'yi yaşayan ve yaşatan "Oynaticılar"la söyleşilere başladık. Bu sayımızın konuğu Ankara kökenli alternatif rock grubu Doksanaltı'nın ('96) vokalist ve elektro gitaristi Öyküm Öztürk oldu. Gelecek sayılarımızda da benzer renkli simalara yer vermeye devam edeceğiz.

Belki yapmış olduğumuz en radikal değişiklik, dergimizle birlikte bir DVD vermeye başlamamız oldu. Buna pek fazla kişinin de itirazı olacağını sanmıyoruz, nitekim verdiğimiz DVD medyanın çift katmanlı olduğunu, yani 8.5 GB'lık dev bir boyuta sahip olduğunu düşünecek olursanız. Bu ne anlama mı geliyor? Sizlere sunabildiğimiz her türlü dijital içeriğin, daha önceki sayılarımıza kıyasla iki katından fazla olabilmesi anlamına tabii ki. Oyuncu DVD'mizde, hemen tümüne inceleme sayfalarımızda yer verdiğimiz 12 dev Demo ve 10 tam sürüm yer almakta. Dijital içeriğimiz tabii ki bunlarla kısıtlı değil, ek olarak bir CD'de, lisanslı, bandrollü "Xtreme Rally" isimli oyunun tam sürümü de sizlere hediye. Duvarlarınızı süsleyecek birbirinden güzel ve popüler oyunların posterleri, tüm dünyayı kasıp kavuran Sudoku kitapçığı da cabası. Kısacası, eylemlerimiz devam edecek...

Bir sonraki sayı görüşmek üzere...

Timur Erbil
timur@oyuncu.com.tr

OYUNCU'NUN FAVORİLERİ

World of Warcraft (sonsuz dek), Guild Wars Factions, Auto Assault, Condemned: Criminal Origins.

Künye

OYUNU KURALINA GÖRE OYNAYAN DERGİ
OYUNCU



Yayıncı
Doğan Burda
Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Murahhas Üye (CEO)
Mehmet Y. YILMAZ

Yayın Direktörü	M. Rauf ATEŞ
Yayın Yönetmeni (Sorumlu)	Ersin AKMAN ea@oyuncu.com.tr
Görsel Yönetmen	H.Yıldırım GÖKKAYA yildiray@oyuncu.com.tr
Yayına Hazırlayan	Timur ERBİL timur@oyuncu.com.tr
Sayfa Tasarımı	Mehmet DURSUN mehmetd@oyuncu.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Alper CİCİ, Erdiç ÜSKENT, Özgür Erdem, Semih Sancar, Ercüment Yılmaz, Fatma Arsan, Dilhan ÜLKER, Arslan TAŞKIN, Koray ÖZBUDAK, Nusret ERTURAN, Deyvi LEVİTAS, Görkem YILDIRIM

Ankara Temsilcisi	Erdal İPEKŞEN (312) 467 14 37-38-39
İzmir Temsilcisi	Ziyet ATTİLLA (232) 463 78 30

Web: www.oyuncu.com.tr e-posta: oyuncu@oyuncu.com.tr

Yönetim
Tüzel Kişi Temsilcisi ve
Genel Yayın Direktörü Mehmet Muhiddin SİRER
Satış Direktörü Orhan TAŞKIN
Finans Direktörü Oğuz KOBAN
Üretim Direktörü Servet KAVASOĞLU
Teknik Müdür Sinan DİNÇSOY
Pazarlama Uzmanı Pinar BAĞIBALA

Reklam
Grup Başkanı Cem BAŞAR
Grup Başkan Yardımcısı Funda BAYKAL
Satış Temsilcisi Hatice TARHAN
Teknik Müdür Nusret KIRIMLIOĞLU
Tel: 0 212 410 36 29 (2 hat)
Fax: 0 212 410 36 28

Rezervasyon Tel: 0 212 410 31 47 (4 hat)
410 31 78 (2 hat)
Fax: 0 212 410 32 10 (2 hat)
Ankara Reklam Tel: 0 312 467 00 20
İzmir Reklam Tel: 0 232 463 78 30
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 410 32 80
Fax: 0 212 410 34 39

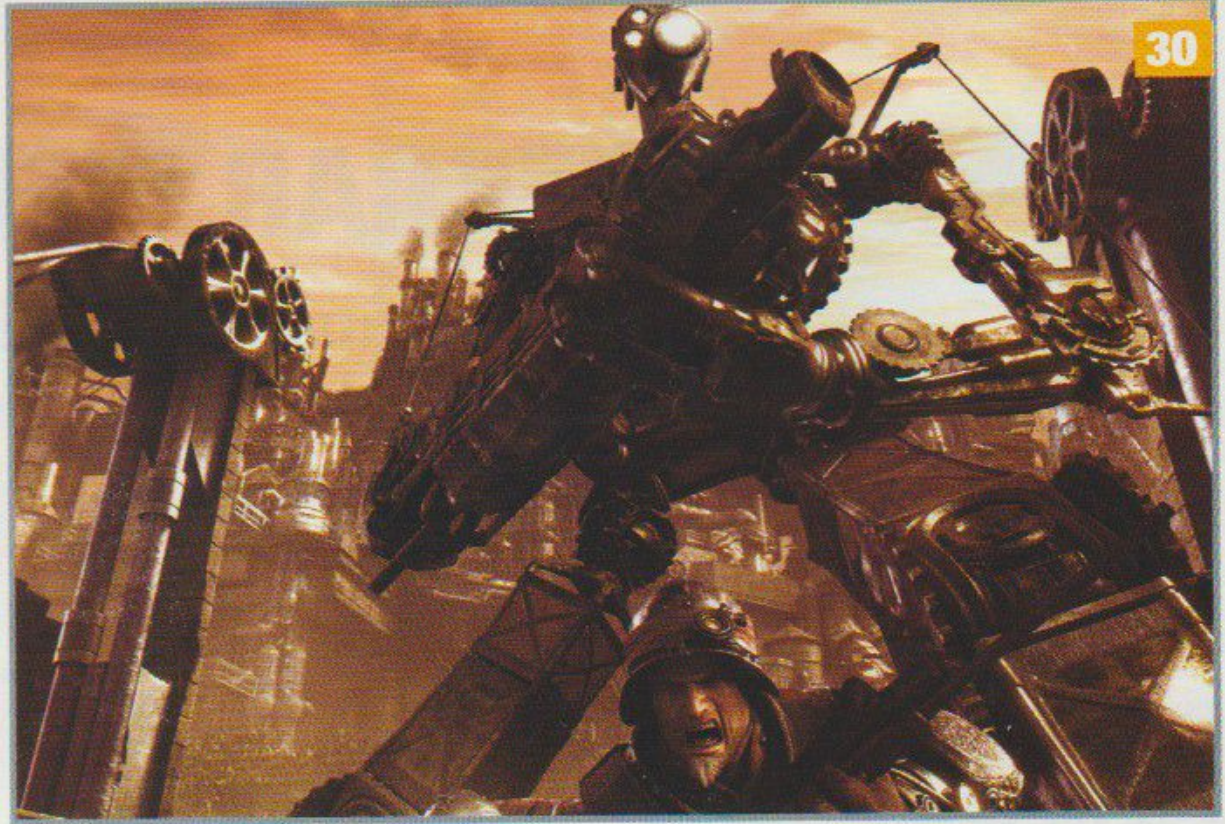
Yönetim Yeri
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İSTANBUL
Tel: 0 212 410 33 46 Fax: 0 212 410 33 57
Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok
34850 Esenyurt / İSTANBUL 0 212 622 19 00

Baskı Sanat Matbaası
(212) 267 04 23
Dağıtım Yaysat A.Ş.
(212) 515 30 00

DBR Okur Hizmetleri Hattı (212) 410 33 00
okurhizmetleri@dbr.com.tr
DBR Abone Hizmetleri Hattı (212) 478 0 300
Fax: (212) 410 35 12 - 13
abone@dbr.com.tr
www.dbr.com.tr

Pazar hariç her gün 08.00 - 20.00 arasında hizmet verilmektedir.

© OYUNCU Dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. OYUNCU Dergisi'nin isim ve yayın hakkı, Doğan Burda'ya aittir. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.



30

Rise of Nations RISE of LEGENDS
Strateji fanatiklerinin uzun süreden beri beklediği oyun nihayet kapımıza dayandı. RTS türüne farklı özellikler katacak bir başlık olduğunu düşünüyoruz.



22

Auto Assault

Savaş, kaos ve ölümden başka bir şey yok...



26

Guild Wars

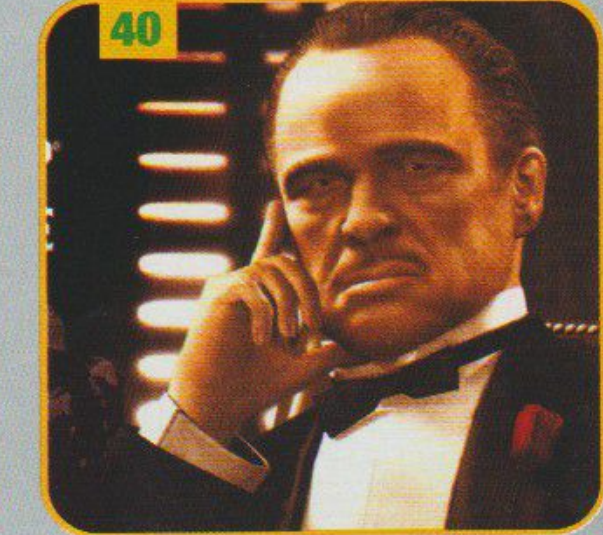
Bir yıllık sürede Guild Wars 1 milyondan fazla kayıtlı oyuncuya sahip oldu.



36

Commandos

Sadece 3 komandoyla Alman birliklerinin içine dalıyorsunuz. Keyfini çıkarın :)



40

The Godfather

Katillerle mi yoksa düzenin koruyucuları mı dost olacaksınız?

◆ CD içerik

CD ve DVD'de ne var? s6

◆ Haberler

Sıcak sıcak, dumanı tüten oyun haberleri. s8

◆ Özel Dosya (THE CAMARILLA)

Vampirlerin gizem dolu dünyası... s12

◆ Sokak oyunları (Saklan(m)baç)

Sam Fisher bizim mahalledendi! s14

◆ FRP (Hayal ve gerçek arasına sıkışan notalar)

FRP ile müzik arasında bir ilişki mi var? s16

◆ Online (Dungeons & Dragons Online Stormreach)

Son zamanların en başarılı MMORPG başlıklarından biri. s18

◆ İnceleme (The Elder Scrolls IV: Oblivion)

Tamriel ile cehennem arasındaki kapıyı kapatmamız gerekiyor! s44

◆ Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth

Baskıyı ve gerilimi tüm benliğinizde hissedeceksiniz. s48

◆ Posterler

Fifa 2006 World Cup s52, Guild Wars s53, Call of Duty2 s54,

Lara Croft s55, GTA s56, Age of Empires 3 s57, Rise of Legends s58

◆ İnceleme (Condemned: Criminal Origins)

Bu oyun FPS türüne yeni bir soluk getirecek. s68

◆ İnceleme (Space Rangers 2: Rise Of the Dominators)

Uzayın derinliklerine açılmaya ne dersiniz? s76

◆ İnceleme (Act of War: High Treason)

Gerçekleşmesi mümkün bir senaryoya sahip... s82

◆ İnceleme (ÜberSoldier)

Bir kez daha Nazilere karşı savaşmamız gerekiyor... s85

◆ İnceleme (Law & Order Criminal Intent)

Delilleri incelemek hiç bu kadar sıkıcı olmamıştı. s88

◆ İnceleme (Full Spectrum Warrior)

Zakistan'da operasyonlar tüm hızıyla devam ediyor. s92

◆ İnceleme (Legion Arena)

Ordularınızı hazırlayın. Online ortamda büyük savaşlar yapacağız... s97

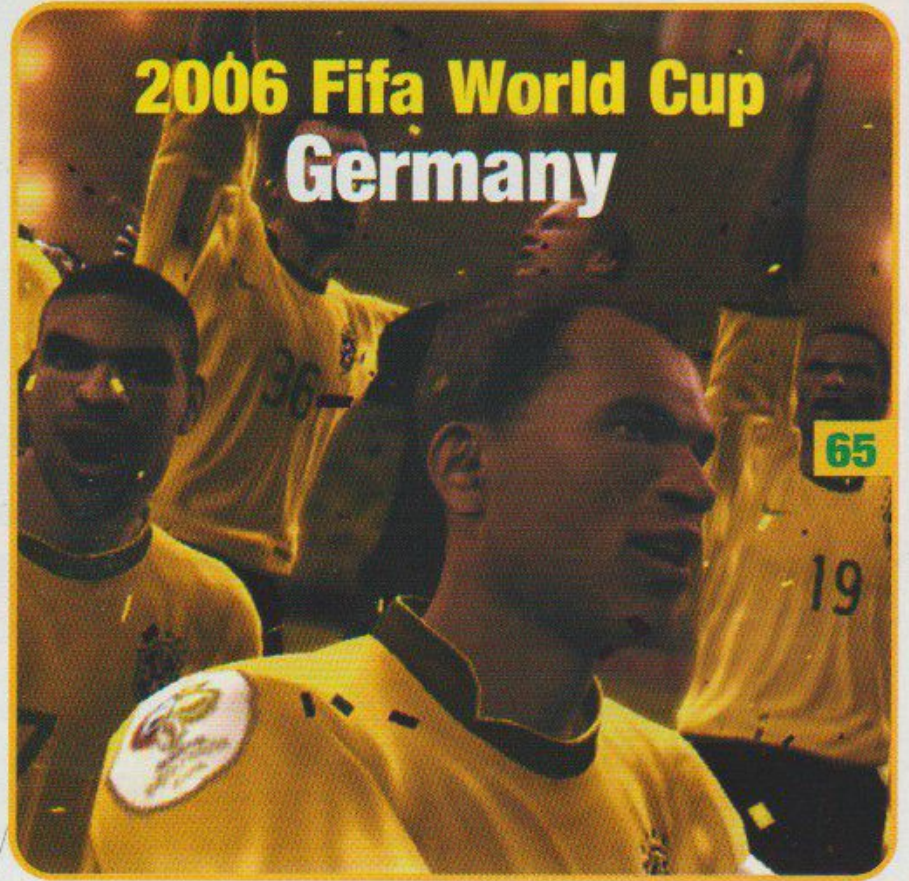
◆ Konsol (WRC for PSP)

Asfaltı ağlatmak için sabırsızlananlara önerilir! s98

◆ Hile

Hilesiz oyun tuzsuz çorbaya benzer. s106

2006 Fifa World Cup Germany



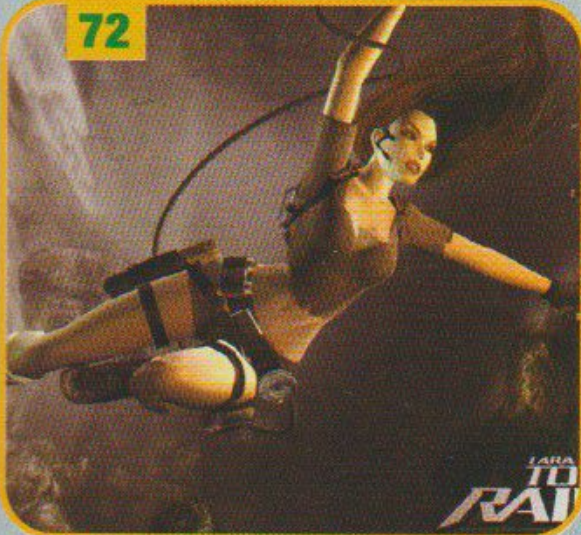
65



109

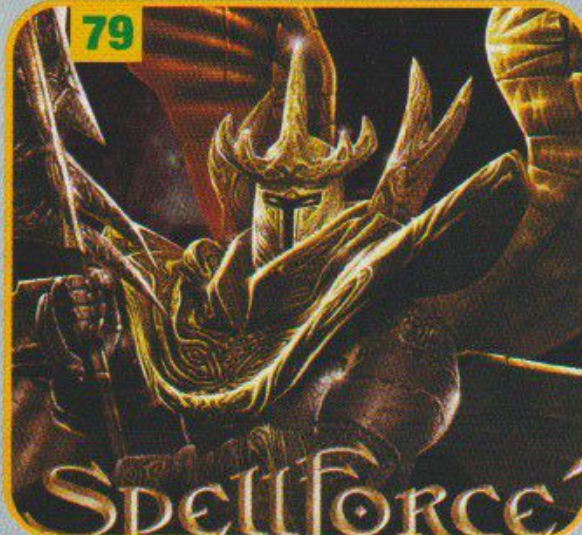
Galactic Civilizations 2: Dread Lords

72



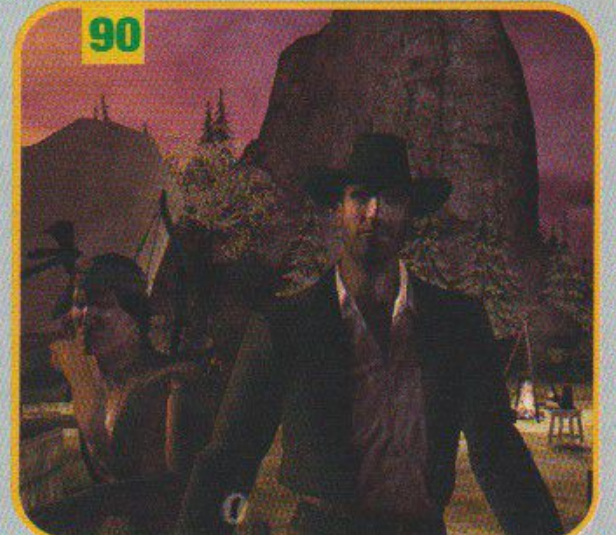
Lara Croft **Tomb Raider** LEGEND
Efsaneler ölmez; Lara Croft kesinlikle
emin ellerde

79



SpellForce2 SHADOW WARS
İyiler ve kötülerin savaşı, SpellForce'un
ikinci sürümünde de devam ediyor...

90



Desperados 2 COOPER'S REVENGE
İlk oyun yaratıcı ve eğlenceli öğeleriyle
yanlış bir tercih olmadığını göstermişti.

DVD



S.W.I.N.E. Az çok Starcraft tadında eğlenceli bir RTS oyunu

Nexuiz

ONLINE ARENA SİZLERİ BEKLİYOR

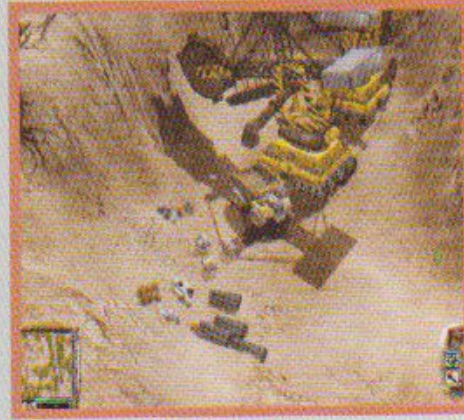
Nexuiz, online oynanabilen ve Deathmatch oyun modu üzerine kurgulanmış bir FPS oyunu.

Oyunun şu an için en güncel sürümü v1.5. Proje ekibinin oyunun kontrol mekanizması üzerinde durması şart. Çünkü bazen karakteriniz emirlere geç tepki verdiği için boşu boşuna ölüyorsunuz.

Oyun sunucuları, belki çok kalabalık değil, ama her zaman birileri oluyor. Bu arada yapım ekibinin tasarımcıları ve 3D sanatçıları aradığını da belirtelim. Eğer ilgileniyorsanız, nexuiz.com adresindeki "Helpwanted" linkini kullanarak ekiple kontak kurabilirsiniz.

S.W.I.N.E. isimli gerçek zamanlı strateji oyunun tam sürümü hem tekli hem de çoklu oyun seçeneklerine sahip. Oyunda İkinci Dünya Savaşı tarafları farklı ve esprili bir boyuta taşınmış; Tavşan ve Domuz ırklarından birini seçme imkanına sahipsiniz. Tavşanların Fransız, Domuzlarınsa Alman aksanıyla konuşuyor olmasından herhalde hangi tarafları temsil ettiklerini çıkartabilirsiniz. Oyuna ilk başladığınızda, Tavşanların senaryosunu seçmenizi tavsiye ederiz. Çünkü nispeten daha basit bir oynanışa sahip olduğu için oyuna sancısız bir şekilde alışabilmenize yardımcı olacaktır. Eğer ilk oynayıpta Domuzların senaryosunu

seçerseniz, karşınıza dikilen güçlü silahlarla donatılmış düşman birimleri başınızı ağrıtabilir. Klasik RTS unsurlarından bir çoğu oyunda yer almıyor, örneğin şehir inşası, kaynak toplama veya asker üretimi gibi konular S.W.I.N.E'da söz konusu değil. MechCommander veya Ground Control gibi oyunların tarzında,



daha çok direkt savaş üzerine kurgulanmış bir başlık. Görevlerinizi kısıtlı askeri birimlerle geçmeniz şart. Campaign'lerin hemen başında elinizde son derece küçük bir ordu yer almakta. Ancak görevlerinizi başardıkça kazanacağınız strateji puanlarıyla, derseniz yeni birimlerle ordunuzu genişletebilirsiniz. Her görevin başında bu askere alma ekranı açılmakta, ancak mutlak bunu göreviniz başında yapmanız gerekir diye bir kaide bulunmuyor. Nitekim görevin tam ortasında da askeri birim talep edebilme gibi bir şansınız bulunuyor ve bu birimleri haritada dilediğiniz bir noktaya konuşlandırabiliyorsunuz.

Control Monger Takım oyunu üzerine kurgulanmış bir başlık

Yıkım ve ölümün hüküm sürdüğü, aşk, mutluluk ve yaşamsal değerlerin tümüyle yok olduğu bir çağa girilmiştir. İnsanların tek bir amacı kalmıştır artık, dünyayı kontrol edebilmek. Savaş tümüyle dünyamızın içine işlemiş, sorgulamadan ve ortada geçerli sebepler yokken bile insanlar birbirlerini öldürmeye başlamıştır. Teknolojiyle birlikte savaş araçları da şekil değiştirir, süper silahlar ve ekipmanlarla donatılmış uçan robotlar savaş alanlarında hüküm sürmeye başlar. Dünya yaşayanları, mutlak iktidar için mücadele verebilmek amacıyla Khan veya

Lo adındaki iki büyük güçten birini seçmek zorundadır.

Oynanış

Control Monger, hikayesine uygun olarak takım tabanlı olarak tasarlanmış. İnternet ve yerel ağ desteğine de sahip. Klasik Deathmatch modunun yanı sıra, Capture the Flag, Last



Man Standing, Objective ve King of The Hill gibi farklı oyun modları da bulunuyor. Bu modların tümünün ismine aşinasınızdır, ancak her birinin işleyiş mekanizması alışık olduğumuzdan biraz farklı. Örneğin "Capture The Flag" oyunlarında, öncelikle rakip takımın kontrol mekanizmasına sızabilmek için, savunma kalkanlarını etkisiz hale getirmeniz gerekiyor. Daha sonra çekirdeğin kapılarının açılabilmesi için ana bilgisayar ünitesini sabote etmeniz lazım. Ancak ondan sonra komuta merkezlerine girip, bayraklarını ele geçirebiliyorsunuz.

CD



Xpand Nefes kesen yarışlara hazır olun

Nexuiz

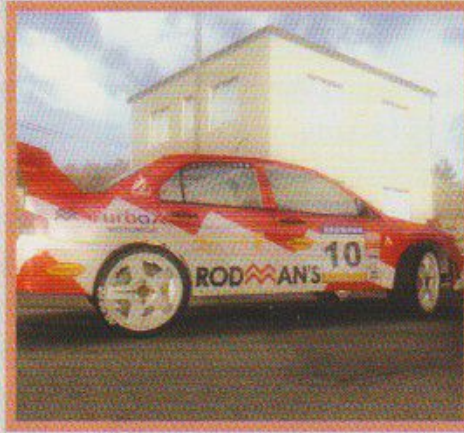
SONUÇ

Xpand Rally, aynı zamanda internet ve yerel ağ üzerinden 8 kişiye kadar çoklu oyun desteği de sunmakta. Bunun yanında aynı bilgisayardan ekranı ikiye bölerek oyun imkanına da sahipsiniz. Ancak bu durumda bir oyun kontrol cihazına ihtiyaç duyacaksınız. Oyun kontrol cihazı demişken, oyunun Force feedback desteği de yer almakta. Eğer bu özelliğe sahip bir sürüş direksiyonunuz varsa alacağınız keyfin katlanacağından hiç şüpheleniz olmasın.

FPS türündeki Chrome'un da yapımcısı olan Polonya kökenli oyun yapım firması Techland tarafından tasarlanmış olan Xpand Rally, adından da anlaşılacağı gibi gerçek hayata dayalı bir yarış oyunu. Profesyonel ralli lisansına sahip olmayan bir grup yarış tutkunu tarafından oluşturulan Xpand Rally Championship'den yola çıkılarak tasarlanmış durumda. İki farklı oyun moduna sahip olan oyunda, Arcade modu daha çok türe yeni başlayan kullanıcılar düşünülerek ele alınmış ve sürüş dinamikleri bir hayli basite indirgenmiş durumda. Ancak gerçekten bu konuya ilgi gösteriyor ve sürüş yeteneklerinize güveniyorsanız, tümüyle bu modu pas geçerek, çok daha ciddi bir oynanışa sahip olan simülasyon modunu seçebilirsiniz. Oyunda hem ralli hem de ralli kros fanatiklerini memnun edecek unsurlar yer almakta.

Oyun seçenekleri

Kariyer modu oyunun en güçlü unsurlarının başında yer alıyor. Pek tabi ki tür için bir ilk niteliğini taşıyan, "ekonomi sistemi"yle bütünleştirilmiş olması bunun en büyük nedeni. Oyunda kariyerinize, eski bir arabayla başlıyorsunuz ve elinize bir miktar sermaye tutuşturuluyor. Başarılarınız doğrultusunda yani yarışları kazandıkça kazancınız da artıyor. Kazandığınız bu paralarıysa, arabanızı değiştirmek, mevcut arabanızı

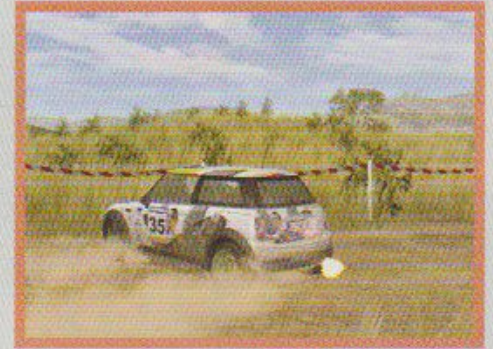


tamir edebilmek veya bazı performans eklentileri için harcayabiliyorsunuz. Ayrıca yarışlara giriş harçlarını da yine cebinizden ödemeniz gerekli. Ekonomi unsuru, gerçekten oynanış üzerinde oldukça olumlu etkilere sahip, kendinizi daha kolay bir şekilde oyun akışına kaptırabilmenizi ve karakterinizle özdeşleşebilmenizi sağlıyor.

Grafik ve fizik modellemeleri

Xpand Rally, Chrome motorunu kullanıyor, çevresel grafiklerin ve

araç tasarımlarının son derece başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca sürüş dinamikleri de oldukça dengeli. Oyun içerisinde 30'u aşkın gerçek hayattan alıntı araç modeline sahip durumdasınız. Her bir aracın, kentine özgü sürüş fizikleri ve tepki karakteristikleri bulunuyor. Ayrıca yapacağınız, ince performans ayarları ve eklentileri sayesinde kendi stilinize en uygun dengeyi de sağlayabilirsiniz. Başlangıçta performans ayarları biraz karışık gibi görünebilir, ancak kullandıkça ve basit deneme yanılma yöntemiyle, tüm ayarlara hakim olabilmemiz mümkün.



Geleceğin savaş alanları

Yeni buz çağında, ölüm kalım mücadelesi.

Yıl 2142 ve yeni dünyamız yeni bir buz çağına girmiştir. Tüm insanlar büyük bir panik içindedir ve henüz buzullarla kaplanmamış olan topraklar, dünya nüfusunun sadece çok küçük bir kesimini besleyebilecek büyüklüktedir. Hesap ortadadır, insanların sadece bazıları yaşayabilecek, büyük çoğunluysa ölecektir. Battlefield 2142, işte böylesine karamsar bir gelecekte geçen bir oyun olacak. Oyunda dünyanın iki büyük askeri kanadından birini seçmemiz gerekiyor; Avrupa Birliği tarafını veya yeni oluşturulmuş Asya Koalisyonunu. Geleceğin dünyasını ele aldığı için, oyunda yer alacak silahlar da pek tabii ki yüksek teknoloji ürünü ve akıllı özelliklere sahip durumda. Çeşitli piyade taarruz tüfekleri, düşmana karşı bir süreliğine



görünmezlik sağlayan cihazlar, dev yerleşik silah üniteleri ve patlayıcılar bunlardan bazıları. Ayrıca yine çeşitli kullanılabilir araç seçeneklerine de sahip olacağız. Klasik tank veya personel taşıyıcı mantığıyla çalışan araçlara ek olarak, dev savaş robotları veya yüksek manevra kabiliyetine sahip hava taşıtları da her an elimizin altında bulunacak. Battlefield 2142 aynı anda 64 kişinin birden online olarak oynayabileceği bir başlık. Çoklu oyunlara dilersek, sıradan bir askeri birim veya komuta merkezinde tüm birimleri

yönlendirecek bir komutan olarak dahil olabilmemiz mümkün. Battlefield 2142, yeni bir çoklu oyun seçeneğini de oyuncularına sunuyor. Klasik oyun öğelerine tümüyle farklı unsurlar katacak olan Titan modunda, oyuncuların amacı düşman komuta gemisini ele geçirmeye çalışmak. Tabii ki bu sırada kendi gemilerinin güvenliğini de sağlamaları gerekiyor. Komuta Gemisi yani Titan'ları ele geçirebilmek için, öncelikle savunma kalkanlarını etkisiz hale getirmek şart. Daha sonra, gemiye çıkartma yaparak, ana reaktörüne ulaşılması ve patlayıcılar yerleştirilerek geminin içten yok edilmesi mümkün olacak. Titan modu mutlak takım oyunu ve koordinasyonuna dayalı, ayrıca stratejik düşünmeyi gerektiren bir oyun seçeneği.

Özellikler

- 64 kişiye kadar destekli online oyun.
- Oyun içersindeki başarılarınız uyarınca çeşitli ödüller kazanma imkanı.
- Kendi oyun tarzınıza göre karakter sınıflarını düzenleyebilme imkanı.
- Yürüyen savaş makineleri, zırhlı personel taşıyıcılar, gelişmiş hava araçları gibi kullanılabilir araç seçenekleri.
- EMP el bombaları, savunma silahları, akıllı mayınlar ve görünmezlik cihazları gibi yüksek teknoloji ürünü silahlar.
- Dünya tümüyle değişmiş durumda.

KÜNYE

Yayıncı:	Electronic Arts
Yapımcı:	Digital Illusions
Çıkış tarihi:	2006 Sonbahar
Tür:	First Person Shooter



Sid Meier kolları sıvadı

Tycoon oyunlarının atası geri dönüyor.

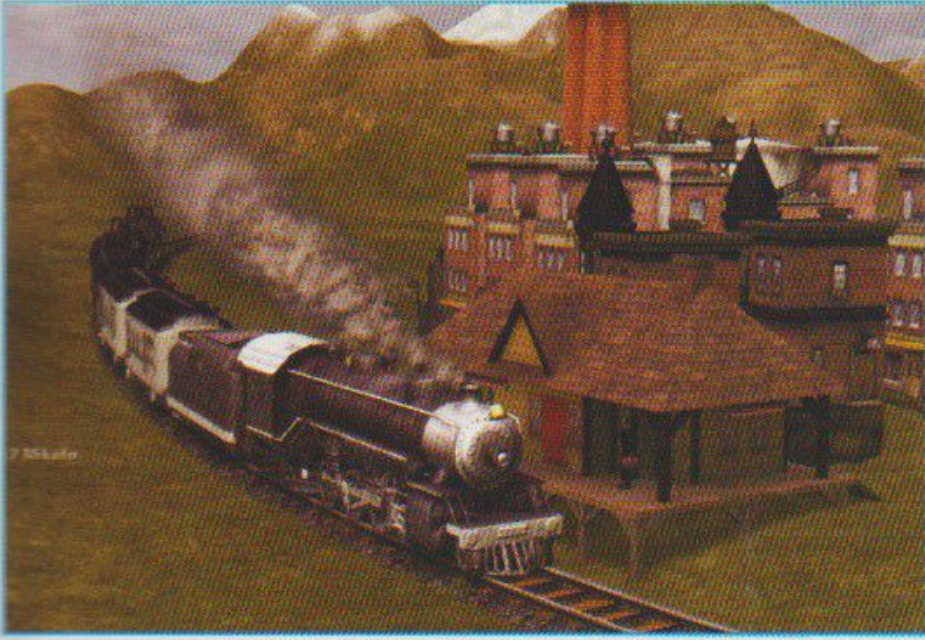
Simülasyon ve strateji unsurlarının karışımıyla, "tycoon" adı verilen bir türün doğmasını sağlayan ve pek çok yeni oyuna ilham kaynağı olmuş dönüm noktalarından biri konumundaki Sid Meier's Railroads oyunu, tekrar bilgisayarlarımızdaki yerini almak için gün saymaya başladı. Railroads yine orijinal yaratıcısı Sid Meier tarafından geliştirilmekte ve Meier Fraxis Games'deki ekibiyle oyuna tümüyle yeni eğlence unsurları katmak için

kolları sıvamış durumda. Sid Meier's Railroads'da bir demiryolu şirketinin yönetimini alarak, ülkenizi demir ağlarla örmeye ve rakiplerinizin arasından sıyrılarak, bir numaralı demiryolu şirketini olmaya çalışacaksınız. Yeni oyun tümüyle 3D olarak tasarlanıyor ve oldukça geniş tren modellemeleri yer almakta. Oyunda demiryolu ağını kurmanızın yanı sıra, trenlerini yönetmeniz, kargo anlaşmaları yapmanız ve çalışanlarınızı koordine etmeniz gerekiyor.

Özellikler

- **Gerçek zamanlı aksiyon:** Hattınızı döşeyin, tren rotalarını belirleyin ve çarklar çalışmaya başlasın. Şehirler ve endüstri sizin hizmetleriniz doğrultusunda gelişecek. Ham maddeyi fabrikalara, ürünleri de şehirlere taşımak, ayrıca şehirler arasındaki yolculuk işlemleri sizin sorumluluğunuzda.
- **Kolay başlangıç:** Bir hat inşası, tıkla ve sürüklerle mantığıyla son derece basit. Köprüler, tümeller ve tren istasyonları otomatik olarak gerekli olan yerlere inşa edilmekte.
- **Mücadeleci oynanış:** Yeni "Pazar" sistemi, arz ve talep dengelerini sürekli olarak takip altına almakta. Sektöre etki edecek rastgele olaylar, işlerinizin birden artmasına veya

- azalmasına yol açabilir. Risk yönetimini çok iyi planlamanız, finansal kaynaklarınızı doğru bir şekilde kullanmanız gerekli.
- **Tren çeşitliliği:** Oyunda klasik dizel trenlerden modern hızlı trenlere kadar değişen 30'u aşkın seçenek yer almakta.
- **LocoBuilder:** Kendi lokomotifinizi yaratıp, direkt olarak oyunun içine alabilirsiniz.
- **Geniş kaynak seçenekleri:** Oyunda 20'nin üzerinde farklı kaynak ve 30 endüstriyel bina seçeneği bulunmakta.
- **Harita ve senaryo editörü:** Kendi senaryo ve haritalarınızı hazırlayabileceğiniz editör oyunla birlikte geliyor.
- **Çoklu oyun imkanı:** Yerel ağ veya internet üzerinden online olarak diğer oyuncularla, kooperatif veya karşılıklı oyun imkanı.



KÜNYE

Yayıncı:	2K Games
Yapımcı:	Fraxis Games
Çıkış tarihi:	Ekim 2006
Tür:	Tycoon

Yıldız filosunun Amirali olarak...

Kaptanın seyir defteri, yıldız tarihi 2006.

Star Trek: Legacy, klasik Star Trek evreninin tümünü kapsayan geniş tabanlı bir uzay stratejisi oyunu. Oyunda yıldız filosunun Amirali olarak, gemilerinizi seçerek, ekipman ve gemi komutanları belirleyip savaş alanlarında onlara komuta etmeniz gerçekleşecek. Yıldız gemilerinin komplike ve micro yönetim unsurlarıyla boğuşmak zorunda bırakılmadığınız

oyunda savaş stratejileri konusuna daha rahat bir şekilde eğilebilmeniz mümkün olacak. Oyunda orijinal Star Trek evreninden hatırlayacağınız, Enterprise, Voyager, Deep Space Nine ve next Generation gibi yıldız gemilerinin kontrolünü devralabileceksiniz. Uzayın

farklı noktalarında aynı anda düzinelerce filonuzla, gerçek zamanlı olarak savaşlara dahil olabilemeniz mümkün olacak. Tümüyle 3 boyutlu olarak modellenen oyunda, ayrıntılı gemi tasarımlarının yanı sıra uzayın tüm güzelliklerine de şahit olacaksınız. Online oyun seçeneklerine de

sahip olacak oyunda Federasyon, Klingon, Romulan ve Borg ırklarından birini seçebileceksiniz ve 60'ın üzerinde farklı uzay gemisi seçeneğiniz bulunacak.

KÜNYE

Yayıncı:	Bethesda Softworks
Yapımcı:	Mad Doc Software
Çıkış tarihi:	2006 Sonbahar
Tür:	Strateji - Aksiyon



Dünya çatışma içinde

Doğu ve Batı Blokları karşı karşıya.

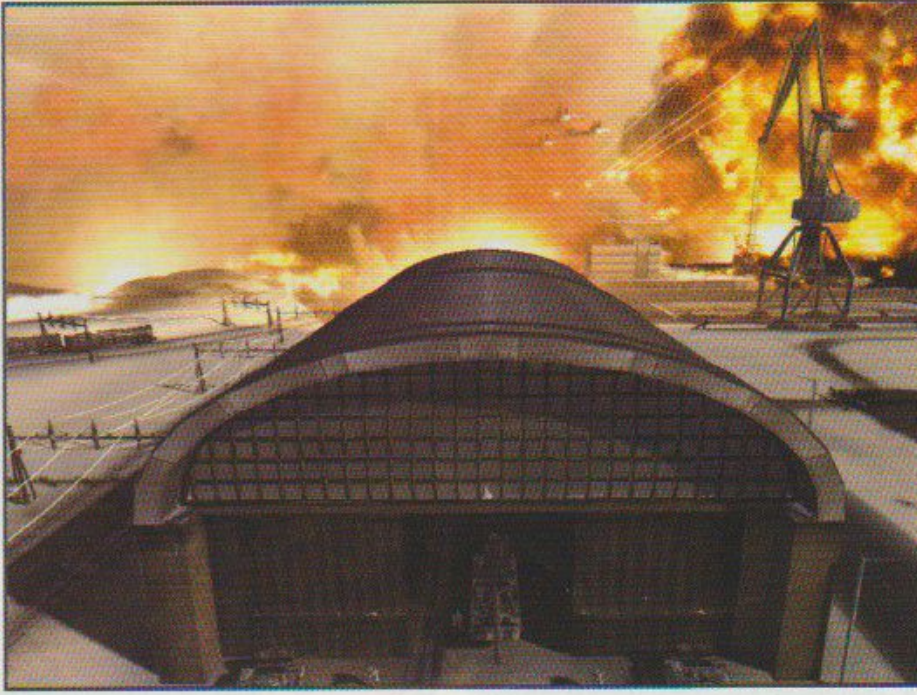
Massive Entertainment firması tarafından geliştirilmekte olan ve Vivendi Universal tarafından 2007 yılının ilk bahar aylarında piyasaya sürülmesi planlanan, gerçek zamanlı strateji oyunu World in Conflict hızlı gelişen ve geniş kapsamlı savaş öğeleri üzerinde yoğunlaşmakta.

Oyundaki çevresel birimlerin tümü imha edilebilir nitelikte ve bu şekilde son derece dinamik bir oyun dünyası oluşturulmaya çalışılıyor. World in Conflict'in hikayesi Soğuk Savaş konusunda dünyanın ön gelen otoritelerinden birisi olan Larry Bond tarafından kaleme alınmış. Oyun bir varsayım üzerinden yola

çıkıyor. "Ya Berlin Duvarı hiç yıkılmasaydı?" sorusunu ele alarak, dünyamızın şu anki siyasal koşullarının nasıl olabileceği konusu üzerine kurgularda bulunuyor. Hikaye 1989 yılında Sovyetlerin çöküşe doğru gidişatında birden körlemesine Avrupa ülkelerine saldırmalarıyla başlıyor.

NATO işgali önleme de yetersiz kalır ve güçlerini Amerika'da toplar. Nitekim işgalin ikinci safhasında Amerika hedeflenmiştir. Oyunda NATO güçlerinin kontrolünü devralarak, Ruslara engel olmaya ve düşman eline geçen şehirleri kurtarmaya çalışacağız. Elimizin altında da, dönemin tüm Rus, NATO ve Amerikan askeri birim ve silah seçenekleri yer almakta, ki nükleer silahlar da buna dahil. World in Conflict gerçekten çok başarılı grafik efektlere sahip bir oyun, ki

bu gücün arkasında Massive Entertainment'ın geliştirmiş olduğu Masstech grafik motorunun son sürümü yer alıyor. Motor 360 derecelik kamera açısı seçenekleri, gelişmiş ışıklandırma ve fizik efektleri üretebiliyor. Oyun yine Massive tarafından geliştirilmiş Massgate çoklu oyun sunucu sistemi sayesinde, aynı anda 16 kişiye kadar kafa kafaya veya takım tabanlı oynanış imkanı sunacak. Oyuncular, piyade, zırhlı, destek kuvvetleri veya hava kuvvetleri gibi farklı üniteleri seçebilecekler. Takım tabanlı oyunlardaysa takımın her oyuncusunun farklı bir alanda uzmanlaşması gerekecek.



KÜNYE

Yayıncı:	Massive Entertainment
Yapımcı:	Sierra Entertainment
Çıkış tarihi:	Mayıs 2007
Tür:	Strateji

Keşfedilecek yeni zindanlar

Beklenen paket temmuzda Dungeon Siege II: Broken World.

Gas Powerd Games'in aksiyon-role playing türündeki Dungeon Siege II için geliştirilmekte

olan ikinci genişleme paketi Broken World'ün temmuz ayı içerisinde piyasaya sürülmesi planlanıyor. Orijinal oyunun

sürpriz sonunun ardından, hikayenin devamı niteliğindeki genişleme paketinde, Dark Wizard'ın peşine düşerek intikam almaya ve dünyaya gelen kötülöklere bir son vermeye çalışacağız. Paketin ana görev akışı 10 saatin üstünde bir oynanış sunuyor. Ayrıca ek görevleri takip etmek isterseniz bu sürenin yaklaşık iki katına çıkması olası. İki yeni oynanış modu da oyuna dahil oluyor, Mercenary ve Elite modları. Maceranız süresince 40 yeni yaratıkla mücadele etmeniz gerekecek. Bununla birlikte

yeni silah ve zırh seçenekleri, ayrıca geliştirilmiş büyü sistemi elinizin altında yer alacak. Paketle birlikte Aranna dünyasına yeni ırklar da ekleniyor, örneğin Dwarf'lar oyuna geri dönüyor. Yeni güçler, yetenekler, iksir ve ekipman tarifleri de paket içeriğinde sunulmakta.



KÜNYE

Yayıncı:	Massive Entertainment
Yapımcı:	Sierra Entertainment
Çıkış tarihi:	Mayıs 2007
Tür:	Strateji

Temmuz ayında piyasada

Uygarlığımıza savaş lordları ekleniyor.



Sid Meier'in şüphesiz en çok bilinen oyunu Civilization serisidir. Serinin son oyunu Civilization IV geçtiğimiz yıl marketlerdeki yerini almış, seriye kattığı yeni unsurlar ve özellikle de grafik özellikleriyle fanatiklerinin yüzünü güldürmüştü. Oyun piyasaya çıktıktan kısa bir sonra genişleme paketinin

çalışmaları da başlatılmıştı. Warlords adıyla hazırlanan bu pakette nihayet son döneme girildi ve temmuz ayı içerisinde piyasaya sürülmesi planlanıyor. Paket 6 farklı senaryo seçeneğini oyuna dahil edecek. Oyuna eklenen lider sayısıysa 10 olarak belirlenmiş, bunların altısı yeni uygarlıkların liderleri. Paket, her uygarlık için bir "Warlord", yani çok güçlü niteliklere sahip bir "Savaş Lordu" ekliyor. Warlord'lar stratejik anlamda oynanışı büyük ölçüde değiştirebilecek niteliklere sahip.

KÜNYE

Yayıncı: 2K Games
Yapımcı: Firaxis Games
Çıkış tarihi: Ekim 2006
Tür: Sıra Tabanlı Strateji

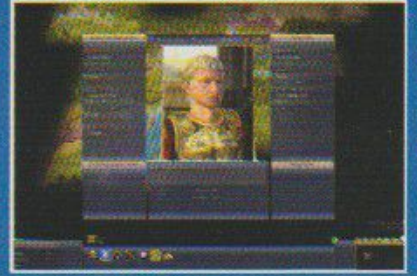
Senaryolar

- **Çin'in Bütünlüğü (M.Ö. 350):** Antik Çin hükümdarlarından birini seçerek ya kılıçla ya da kalemle Büyük Çin İmparatorluğunu oluşturmaya çalışacaksınız.
- **Peleponnes Savaşları (M.Ö. 430):** M.Ö. 430'da başlayıp aralıklarla 27 yıl boyunca süren ve Yunan dünyasının Büyük İskender dönemine dek parçalı siyasal yapıda kalmasına yol açan Peleponnes Savaşlarında Atina veya Sparta uygarlıklarından birini seçerek iktidar mücadelesi vereceksiniz.
- **İskender'in Fetihleri (M.Ö. 330):** Büyük İskender'in dünyayı fethetme ideali kapsamında Pers, Mısır ve Hint uygarlıklarına meydan okumasında rol oynayabilirsiniz.
- **Roma'nın Yükselişi (M.Ö. 300):** Roma, Kartaca, Yunan, Galya veya Mısır uygarlıklarından birini seçerek

Akdeniz'in kontrolünü ele geçirmeye çalışacaksınız.

→ **Viking'ler (M.S. 800):** Bir Viking hükümdarı olarak Avrupa üzerine birliklerinizi gönderebileceksiniz. Zaferin ölçütü ne kadar ganimetle geri döndüklerinize bağlı.

→ **Büyük Cengiz Han (M.S. 1206):** Tarihin en büyük komutanlarından birinin fetihlerine katılarak, dilerseiz Asya'nın tümünü ele geçirmeye veya tümüyle yok etmeye çalışacaksınız.



Sony Online'ın planları

Everquest evreni her iki yönde de genişliyor.

Sony Online Entertainment, MMORPG türündeki güçlü başlıkları Everquest II için çizdikleri yol haritasının ayrıntılarını duyurdu. Öncelikle firma, oyun için üçüncü macera paketi rolünü üstlenecek The Fallen Dynasty'i haziran ayından itibaren yayınlamayı düşünüyor. SOE'in Tayvan oyun stüdyolarından geliştirilmekte olan ve internet üzerinden indirilebilecek macera paketi için Station Access'e iki ay veya daha öncesinden üye olmuş kullanıcılar hiçbir

ödeme yapmaksızın, diğer kullanıcılara sadece 7.99 USD'lik bir fiyata sahip olabilecekler. Macera paketiyle birlikte, Asya esintileri oyuna dahil edilmiş olacak. 55 - 70 level arasındaki oyunculara hitap edecek paket, yeni epik görevler ve maceralar vaat etmekte. Seri için üçüncü genişleme paketininse 14

Kasım tarihinde piyasaya sürüleceği belirtiliyor. Echoes of Faydwer adını taşıyan bu genişleme paketinin 39.99 USD fiyatla satışa sunulacak. Genişleme paketi yeni bir oynanabilir ırk seçeneğini, Fae'leri oyuna ekliyor. Bu yeni ırkla birlikte, yeni bir başlangıç şehri EQ evrenine dahil olacak. Echoes of Faydwer 350'nin üzerinde yeni görevle birlikte gelecek ve tüm seviyelerdeki oyuncular için yeni ekipmanlar ve kullanılabilir binek hayvanı seçenekleri yer alacak. Oyuncuların karşısına 40'ın üzerinde yeni yaratık

çıkartılacak ve 20 yeni bölgede maceralara atılabilecekler. Ayrıca Kingdom of Sky paketiyle birlikte seriye dahil olan, Achievement (başarı) sistemi de tümüyle yenileniyor ve oyuncuların karakter yeteneklerini daha detaylı organize edebilmeleri sağlanıyor.

KÜNYE

Yayıncı: SOE
Yapımcı: SOE Tayvan
Çıkış tarihi: Haziran 2006
Tür: Macera Paketi
Oyun: The Fallen Dynasty

KÜNYE

Yayıncı: SOE
Yapımcı: SOE
Çıkış tarihi: 14 Kasım 2006
Tür: Genişleme Paketi
Oyun: Echoes of Faydwer

Vampirlerin gizem dolu dünyası...

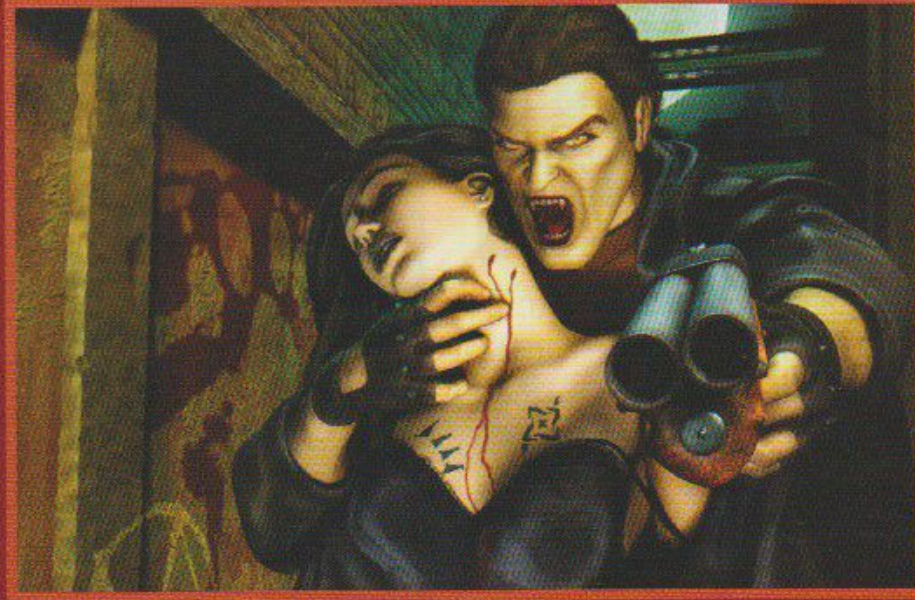
The Camarilla

"Kovulmuş ve karanlıkta yaşamaya mahkum edilmiştik..." *Lucian - The Gangrel*

Çoğu şeyde olduğu gibi vampirlerde de toplumsal bir sınıflanma vardır. Vampirler düşüncelerine göre kendilerine uygun tarafı seçerler. Fakat ırklarını seçemezler. Biz açıklamalarımıza gizlilik içinde geçen Camarilla topluluğundan başlayalım. Camarilla diğer topluluklara karşın, insana en saygı duyan gruptur, fakat unutmayın, diğer topluluklara göre saygı duyan, yoksa insanlar bütün vampirler için sonuçta, gıdadan başka bir şey değildir. İlk olarak Ventrue...

Ventrue

Geleneklere bağlı tek klandır Ventrue. Ventrue'lar dikkat çekici, kusursuz ve tehlikeli zevklere sahiptirler.



Devam ettirdikleri yarı ölümlü hayatı, mümkün olduğu kadar rahat yaşamaya çalışırlar. Camarilla'nın lideridirler. Dikkatli, saygılı, sosyal, karizmatiklerdir.

Birçoğu sosyetenin en önemli isimlerindendir. Bu yanıltıcı tavırları onlara ölümlü dünyanın güçlerini yönlendirip kendi istekleri doğrultusunda kullanma fırsatı verir. Ölümlüler arasına kolayca karışabildikleri için politik gücün üstünde bir monopol kurarlar. Vampir sosyetesinde üzerindeki güçleri onları çok memnun eder, hep Camarilla'nın kurucuları olduklarını iddia ederler. Camarilla politikalarını kontrol etmek için ellerinden gelen her şeyi yaparlar, saygıları konusunda çok koruyucu ve de çok asierdir.

Brujah

Brujah klanındaki birçok vampir isyankardır, sonsuza dek bireyselliği ararlar. Brujah'lar anarşist ve de kaos yanlısı vampirlerdir. İnatçı, agresif, vicdansız, zalim ve de merhametsizlerdir.

Yine de gurup olarak hareket etmeyi bilir ve de Brujah'ı çok önemli bir vampir gücü kırlarlar. Birçoğu gezgin zalimlerdir, doğruları umursamadan ideallerini kovalarlar. Brujahlar çok vahşi olsa da birbirlerine çok yardım ederler, eski kavga ve kargaşalara aldırmandan birbirlerinin yardımı koşarlar. Eğer bir Brujah yardım isterse diğerleri seferber olur.

Dağınık bir tarzları vardır ve de çok nadiren resmi toplantı düzenlenir, ancak düzenlendiğinde tüm Brujah'lar gelir. Sonuca ulaşmak için kaos'u tercih ederler. Diğer Kindred'ler onları enteresan görse de onlara saygı duyar. Diğer vampirler Brujah'lara aşırı tolerans gösterirler.

Gangrel

Saf görünmelerine rağmen güçlü ve savaşa yatkın bir klandır. Klan lideri bilinmemektedir ve belli bir klan düzeni yoktur. Gangrel'ler böyle şeylerle kendilerini rahatsız etmez. Kendi hallerinde zararsız görünürler ancak yapabilecekleri sonsuz ve

sonuçsuzdur. Ayrıca kurt adamları pek umursamazlar çünkü şekil değiştirme kabiliyetiyle yarası, kurt ve de nadiren sise dönüşürler. Sise dönüşme olayını özel, daha doğrusu bir Elder kabiliyetine sahip vampirler yapabilir. Gangrel'ler çok becerikli şekil değiştirirler ve bu sayede vahşi ormanlarda yaşayabilirler.

Diğer vampirlerin girmeye cesaret edemediği ormanların içerisinde, sonsuz ve lanetli yaşamlarını geçirenleri bile vardır. En eski klanlar arasındadır ve şimdiki İskandinavya ve çevresi ana vatanlarıdır.

Malkavian

Malkavian'lar Camarilla'nın en delileridir. Ancak bu delilikten bilgelik doğmuş ve bu bilgelikten de güç doğmuştur. Onlara bağlı olan çoğu şey gibi kendilerini de anlamak çok güçtür.

Klan yok edici üyeleriyle meşhurdur. Malkavian'lar sadistlerdir ve de insanlıktan yoksunlardır. Bu klana mensup vampirler genellikle Kindred'i şaşırtmıştır; birçok



BİLGİ

SÖZLÜK

Elder: Klanın en yaşlı, en bilge ve de en güçlü vampiri.

Kindred: 1- Camarilla'ya mensup klanlar kendilerine "vampir" yerine Kindred derler. 2 - Camarilla arası akrabalık.

Embraced: 1- İnsanlıktan, vampirliğin gothic dünyasına geçişin ilk bölümü. 2 - Vampir yapmak.

Sire: Bir insanı, vampir yapan kişi - Anne.

Obfuscate: Vampirler için özgü özelliklerden biri; başkasının vücuduna girerek saklanmak.

Haven: Vampirler için ait olan bölge.

zaman deli görünmezler ancak bazı zamanlarda delilikleri gözle görülecek kadar barizdir. Bazıları Malkavian'ların hak etmedikleri bir isme sahip olduklarını düşünür, bazıları da bunu hak etiklerine inanır.

Malkavian'lar kimi Embrace etikleri konusunda çok seçicidir. Tipik olarak sadece deli olanları katarlar bünyelerine. Bu klan gerçeklikle yüz yüze gelmiş ve kaosun içine düşmüş kişiler aramaktadır. Eğer delilikten uzaksa Sire bu Embrace'i o kadar zorlarlar ki, bu kişi deliliğe doğru değişmeye başlar zaten.

Nosferatu

İnsana en az benzeyen klan Nosferatu'dur. Vahşi bir hayvana benzerler. Göze hoş gelmeyen görüntüleri diğer vampirler tarafından pek sevilmemelerine yol açar.

Diğer vampirler gerek kalmadıkça Nosferatu'larla dostluk kurmazlar. Şimdiki Almanya ve Yunanistan arasında ortaya çıkmışlardır.

Bir Nosferatu, Embraced olduktan sonra uzunca bir değişim dönemine girer. Birkaç hafta içerisinde yavaşça ölümlü hallerinden yeni iğrenç Nosferatu haline geçerler ve hayatlarına bu şekilde devam ederler. Böyle bir yaratığın imajına bürünmenin psikolojik zararları çoğu zaman fiziksel zararlarından fazladır.

Obfuscate disiplini sayesinde Nosferatu'lar çok ender bir şekilde ölümlülerin arasına karışabilme kabiliyetine sahiptir. Ancak

sadece gezinebilirler asla konuşmaya giremezler. Ve bu yüzden dünyanın geri kalanından ayrı yaşarlar. Bu nedenle de Nosferatu'lar, birbirlerine çok yakındırlar.

Birçok Nosferatu diğer vampirlere kardeş gözüyle bakmasa da şehirlerde gelişen mevzulardan hep haberdardırlar. Çünkü vampir dünyasının en güçlü istihbaratına sahiplerdir. Şehirlerde konuşmaları dinler bazı Nosferatu'lar da Prenses Haven'ına girerek Prenslerin en büyük sırlarını öğrenirler. Vampiric ya da ölümlü şehirlerden güncel haber almak isteyen tek yapması gereken bir Nosferatu'yla biraz konuşmaktır. Birbirlerine karşı çok misafirperver ve de yardımcı davranırlar ama sadece birbirlerine karşı. Birbirlerine istihbaratlarını anlatırlar ve belki bu sayede de Kindred'in en bilgili klanıdır.

Toreador

Bu klana mensup üyeler kurnaz zekâlarıyla ün

kazanmışlardır. Ancak bu gerçek kişiliklerini çarpıtır. Çünkü onlar aslında gayet onurlu Kindred'dir, heyecanlı ve de kusursuz zevke sahiptir.

Muhtemelen Ventrue'den sonra gelen en yanıltıcı klandır Toreador. Güzelliğe hiçbir ölümünün anlam veremeyeceği bir değer yüklerler. Toreador'ların idealinde güzellik kadar önemli ikinci bir değer yoktur. Fakat birçok defa zevk arayışı güzellik arayışıyla karıştırılır, bu da Toreador'ları olduklarından farklı gösterir. Bütün gerçek sanatçılar gibi onların da aradığı gerçeklik bilinen ölümlü gerçekliğinin ötesindedir. Bu gerçeklik için verilen savaş, aslında özgürlük mücadelesidir. Söz konusu bu savaş da onlara amaçları konusunda ilham vermiştir. İnsan ırkının en zeki kişilerini Embrace etmekle yükümlüdürler.

Toreador'lar sürekli yeni kabiliyetler ararlar. En kabiliyetli zanaatkarlar, Toreador'lardan çıkar.

Çoğunun, güneşin doğuşundan etkilenip izlerken öldüğü söylenir.

Toreador'ları diğer klanlardan ayıran son özellikse tamamının bayanlardan oluşmasıdır.

Tremere

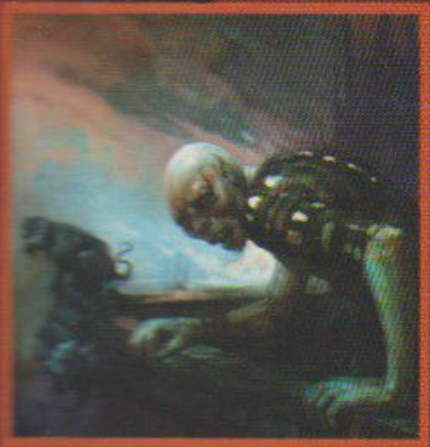
Bu klanın üyeleri çok düzenli ve organize. Ancak birçok kişi onlardan eski göreneklere bağlı ve de güvenilmez olarak bahseder. Agresiflerdir ama aynı zamanda çok zeki ve ikna edicilerdir. Ayrıca sadece özgür olmak için savaşanlara saygı duyarlar. Bir Tremere'yi en iyi şu Elder sözü açıklar: "Eğer ki arkadaşlarını klan menfaatine harcıyorsan o zaman bil ki gerçek bir Tremere'sin."

Uzun yıllar evvel büyücü olduklarını ve de gönüllü olarak ölümsüzlüğü, yani vampirliği seçtiklerini iddia ederler. Yedi tane Elder'in Tremere istihbaratını yürüttüğü ve de bu yedi kişinin birbirlerini bile tanımadığı söylenir.

Tremere vampirleri, klanlarına aşırı bir şekilde bağlılardır ve de klanın genç vampirleri sorgusuz sualsiz Elder'lara uymak zorundadır. Tremere'de çok az isyankar ve de anarşist vardır. Tremere'ler Vampirizmi düzen olarak görürler.

İşte çoğu FRP ve PC oyununda sözü geçen 13 vampir klanından 7'sinden oluşan Camarilla topluluğu kısaca burada anlattığımız gibidir. Klanlar hakkındaki her şey bu kadar değil tabii ki. Gelecek yazıda, Camarilla'nın yüzyıllardır korktuğu ve savaştığı bir topluluk olan Sabbath'ı ve tarafsız takılıp çatışmayı sessizce fakat arka planda güçlü planlar hazırlayarak izleyen Independents'ları tanıyacağız.

Semih Sancar
skaterboy.web@gmail.com



aralarının artık eski güvenlikten yoksun olması nedeniyle "sokak çocukluğu" günleri ne yazık ki giderek yok oluyor. İşte bundan böyle bu sayfalarda oyunların gerçek yüzleriyle, yani sokak sürümleriyle karşılaşacaksınız. İşte Splinter Cell, Metal Gear Solid, Thief gibi oyunların gerçek yüzü Saklan(m)baç... Ne zaman ki bir mahallede park etmiş arabalar çoğalmaya başlar, o zaman saklambaç zamanı gelir. Bir kişi bir direk, ağaç veya gitmeyeceğinden emin olunan bir araç önünde gözlerini kapatarak

(yumarak) saymaya başlar. Diğerleri de çoktan saklanacakları yerlere koşmaya başlarlar. Ebinin etrafında bir yere saklanmak salaklığa girer çünkü her zaman için "Önüm arkam sağım solum sobe, saklanmayan ebe"dir. İlk başta ebe yüze kadar saysa da oyunun geri kalanında değişik uyarlamalarla oyuna heyecan getirilmiştir. (Ne sandınız? Her bölümü aynı bilgisayar oyunu mu bu!) Oyun, istenilen değişiklik için yeni bir ekran kartı yerine mızıkçılık çıkarmayacak

arkadaşlar arar. Mesela isteğe bağlı olarak sobelemeyi başaranlar ebelenen arkadaşlarını kurtarabilir veya iki elin on parmağı ebelenenlere seçtirilerek o andaki ebinin seçtiği parmağa bağlanan kişi ebe haline dönüşebilir. Ve bunun gibi bir çok değişiklik oyuna muhteşem heyecanlar katabilir. (Mesela yeni "mod"lar eklenerek Kukalı Saklambaç oluşturulmuştur ki, o da başka bir hikayenin konusudur.)

Tamam, kabul, Sam Fisher gibi garip garip yerlerden sarkmadık, Solid gibi kafamızda ünlem işaretleri belirmedi veya Garrett gibi oklarımızla yanan meşalelerin bir numaralı düşmanı olmadık ama bizim de olmadık yerlere saklanma gibi yeteneklerimiz vardı;

Dal sarkar ben kalkarım: Bu saklanma metodu esnek ve zayıf arkadaşlar için geçerlidir. Bir ağacın sarkan dalının şeklinde durarak saklanır, kolaylıkla ebeyi gözleyebilir. Yine de sobelenecek mekandan uzaklaşmayan ebelerle karşı çok yorucudur.

Fulda kaplanı: Arabanın lastiklerinin arkasına saklanarak aşağıdan bakıldığında görünmeyi önleyici bir metottur. Fakat ebeyi görmek için yapılan hareketle pantolonun dizleri uzun vadede hasar almaktadır.

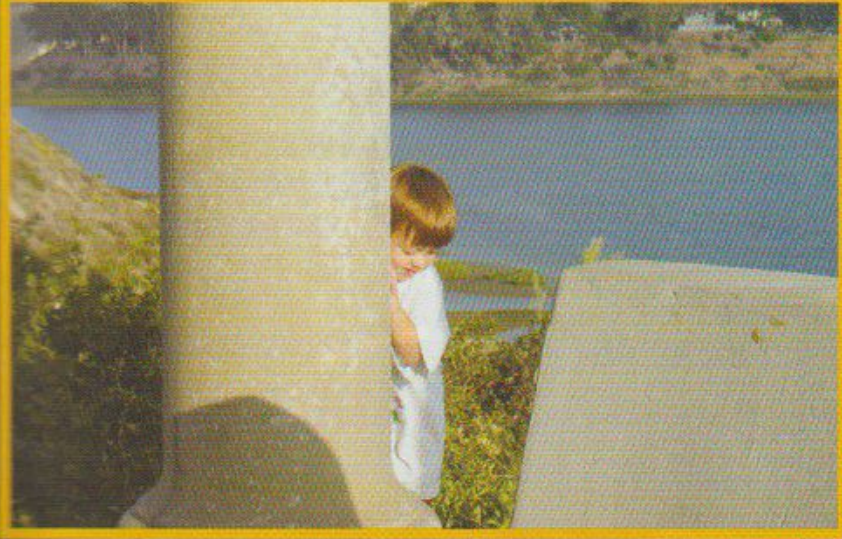
İçi küçük fıçı: Çöp varillerinin bir gün önce çöp arabaları tarafından boşaltılması halinde başarıyla uygulanabilecek bir yöntem olduğu kadar anneler tarafından verilecek bir hafta sokağa çıkma yasağı da göze alınmalıdır.

Kapıcılar kralı: O anda oyunu izlemekte olan bir büyüğün (genel olarak kapıcı) arkasına saklanarak onunla bir olma sanatıdır. Genelde saklanılan kişinin hiyar gibi sırtışından yeriniz

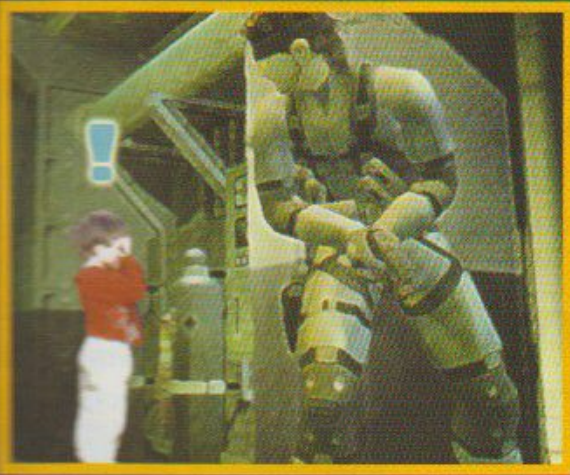
ortaya çıkar.

Yalancının mumu: Oyunun bitmesine yakın ebinin yumduğu bölgenin arkasına saklanılır ve ebe biraz uzaklaştıktan sonra sobelenir. Nerede saklandığı sorulduğunda da başka yerler gösterilerek haklı çıkmaya çalışılır. Kimse görmezse rahat bir nefes alınabilir fakat genelde onun yerine mızıkçılık unvanı alınır. Tabii bunların dışında yazılacak daha birçok şey var ama saklambaç, yazılarak bitecek bir oyun değil; yaşanarak keyfinin çıkarılması gereken bir oyundur.

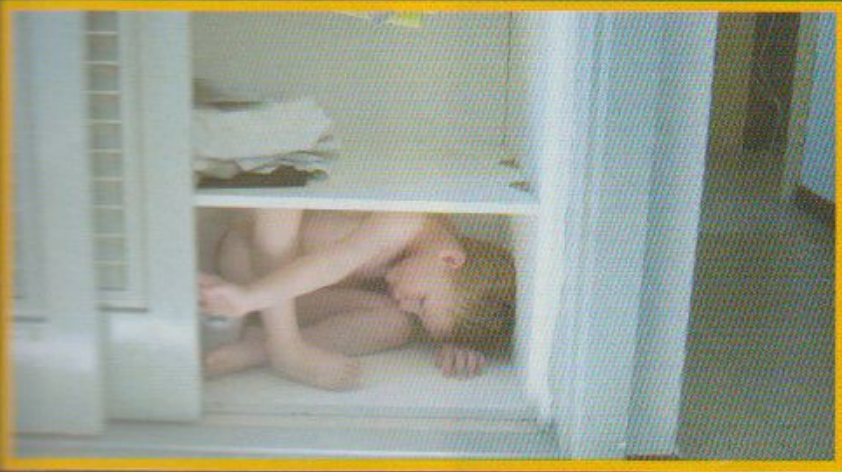
K. Hasan Tunçağ
bolord@hotmail.com



- Uyuyor numarası sizi ebelenmekten kurtaramaz!



- Önüm arkam sağım solum sobe! Saklanmayan EBE!



- Delirilere otlak saklanıp oradaki malzemelerden faydalanarak çözümler bulmak mümkündür.

OYUNDAN

OYUNUN DEĞERLENDİRMESİ

Grafikler: 10 (Gerçekçi ve etrafı etkileşim yüksek düzeyde.)

Ses: 5 (Tartışmalar dışında genelde sessiz bir ortam var.)

Oynanabilirlik: 9 (Öğrenmesi ve uygulaması çok kolay, üstelik geliştirilebilir.)

Hız: 6 (Zaman zaman ebinin pisliğinden oyun çok yavaşlayabiliyor.)

Atmosfer: 7 (Hava şartlarına bağlı olarak değişkenlik gösterse de başarılı bir heyecan sunabiliyor.)

Tek oyuncu: Desteklemiyor.

Çoklu oyuncu: Saklambaç oynamak isteyenler oyunu başlatanın eline mum dikerek oyuna bağlanabiliyor. Ebe genel olarak "ping"i en yavaş olandan seçiliyor.

Sistem gereksinimleri: Bir direk, saklanacak birkaç yer, arkadaşlar ve ilk ebe olmayı kabul edecek bir saftirik.

Kontroller: Ebe olan için yüksek duyarlılıkta gözler, saklananlar için fosforlu olmayan renklerde giysiler ve iki güçlü bacak.

Hayal ve gerçek arasına sıkışan notalar

FRP ile müzik arasında bir ilişki mi var?

Birçok FRP tutkununun müzikle amatör ya da profesyonel olarak ilgilenmesinin şans eseri olmadığını düşünüyorum. FRP oynatmakla beste yapmak, FRP oynamakla gitar çalmak gerçekten birbiriyle ilintili mi?

A nkara'dan bir alternatif rock grubu Doksanaltı (96). Grubun vokalisti Öyküm Öztürk'ün aynı zamanda bir FRP tutkunu olduğunu bildiğim için yakalamışken bırakmak istemedim. Hem müzisyen hem de bir FRP ustası olmak tesadüf müdür?

OYUNCU

Sorulabilecek ilk ve en basit soruyu soralım. FRP hayatına nasıl girdi? Bir yerlerde okudun ve ilgini mi

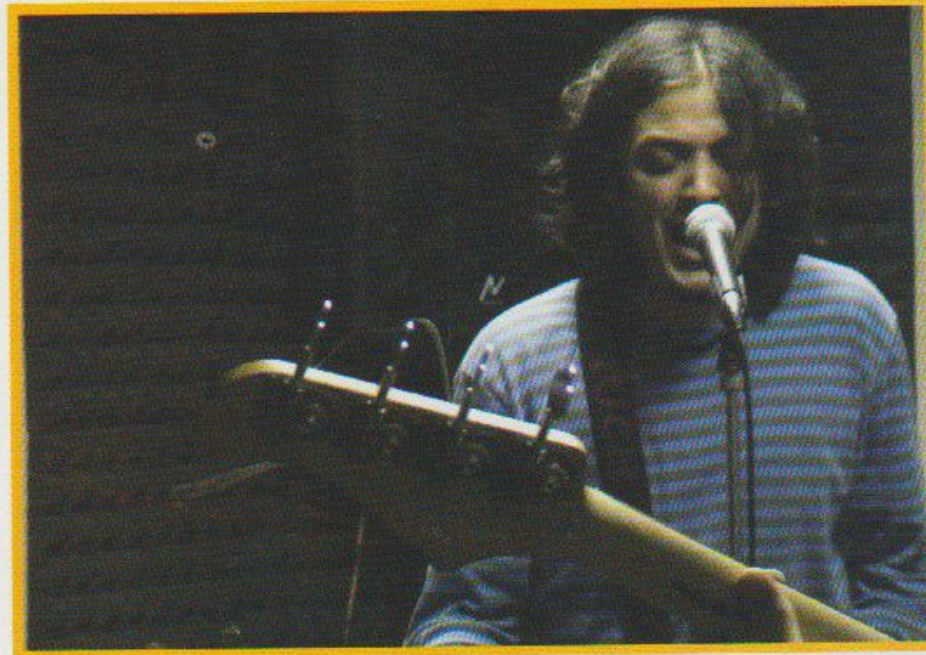
çekti? Yoksa örnek alınan birinin etkisi mi? Ya da hep var mıydı bir şekilde hayatında?

Ö.Ö: 1995 yılında çaldığım grubun davulcusunun tavsiyesiyle başladım FRP'ye ben. İlk başlarda oyuncu olarak tabii ki. Ondan sonra da koptum gittim...

OYUNCU

Demek ki uzun zamandır müzikle ilgilisin sen. İlk nerde nasıl başladın profesyonel olarak?

Ö.Ö: Profesyonel olarak dersek eğer 1995 yılında Ankara'nın ilk büyük Alternative Ways konserinde Heresy adlı punk rock grubuyla verdiğim konserle başladı. Ama 1993'ten beri gitar çalıyorum.



OYUNCU

Alternatif bir rock grubu olan Doksanaltı nasıl başladı peki?

Ö.Ö: Doksanaltı Hacettepe Üniversitesi'nin Beytepe Kampüsü'nde 2000 yılındaki bahar şenliği sırasında kuruldu. Bir rock grubunun

konserini izlerken elektro gitar ve back vokallerdeki arkadaşımız Onur'la "biz niye yapmıyoruz böyle bir şey" dedik, nitekim yaptık da!

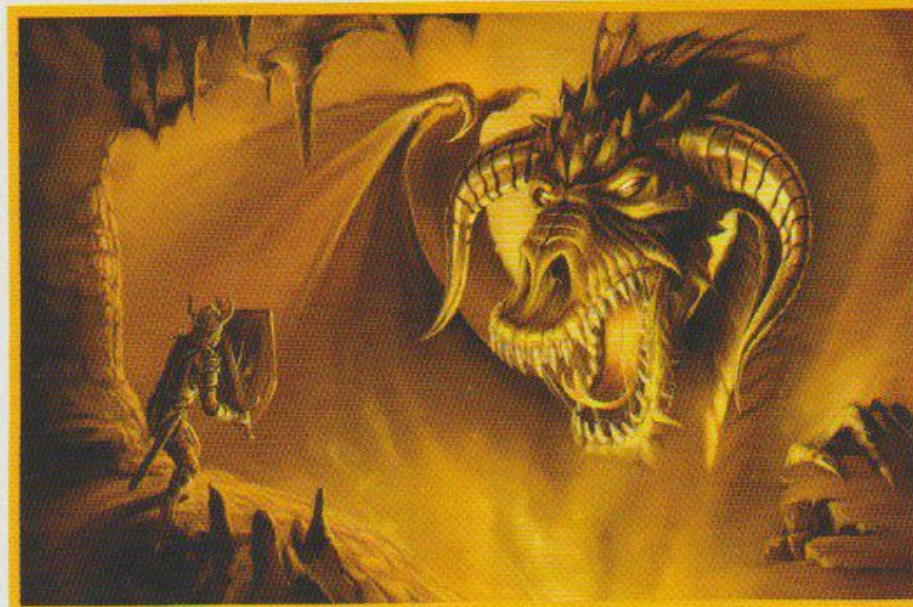
OYUNCU

Peki FRP'ye dönelim yine... Nasıl vakit ayırıyorsun?

Ö.Ö: Aslında gerçekten de vakit isteyen bir olay FRP! Yani bir seans oyunun minimum 4 - 5 saat sürdüğünü düşünürsek. Ama ben gerçekten oynamaktan da oynatmaktan da büyük keyif alıyorum. Hele ki bir de iyi role playing dönüyorsa oyunda, gerçekten o an yapabileceğim daha iyi bir şey düşünmüyorum ve de bu yüzden vakit hiç sorun olmuyor. Zaten kaybedilmiş bir vakit de olmuyor bu.

GRUBUN HİKAYESİ

Öyküm Öztürk 1979 yılında Ankara'da doğmuş ve 14 yaşından beri de gitarı elinden düşürmemiş. Bir gün bir festival zamanı çimenlerin üzerinde otururken gitarın ve müziğin kendi işi olduğuna karar veriyor. Önce yanındaki adama sonra da zamana bakıyor. Sene 2000, akılda kalıcı bir zaman ve Onur Mutlu müziği paylaşmak için en uygun kişi... Tanıştıkları ilk yılın şerefine grubun adını da Doksanaltı koyuyorlar. www.doksanalti.com



OYUNCU

Sen bir Dungeon Master'sın.. Nasıl oldu da bir Dungeon Master oldun? Oyunlara sürekli katılarak mı?

Ö.Ö: Yani aslında biraz öyle denilebilir! Yaklaşık 3 - 4 yıl sadece oyuncuydum. Ardından kural kitaplarını alıp okumaya başladım. O zamanki DM'im de yardımlarıyla birkaç amatör oyun oynatma girişiminde bulundum. Tabii sonrasında anladım ki yaratıklar aracılığıyla oyuncuları öldürmek, oyuncu olup yaratıklar tarafından öldürülmekten çok daha keyifli, bir anda DM oluverdim :)

OYUNCU

Son zamanlarda oynattığın FRP oyunları neler?

Ö.Ö: Ben aslında 2nd Edition'a sadık bir Dungeon Master'ım! Hala 3rd Edition'a ısınmadım ve 2nd Edition oyunlarını oynatıyorum. Mesela şu an "Die Vecna Die" isimli oyunu 2 ayrı partiye birden oynatıyorum. Bir de son zamanlarda "Call of Cthulhu"ya merak sarmış durumdayım. En yakın zamanda "Call of Cthulhu" oynatmaya da başlamayı düşünüyorum...



OYUNCU

Bütün bu saydıkların, zaten piyasadaki oyunlar. Kendin oyun yazar mısın peki?

Ö.Ö: Ben aslında çok ender birkaç tane dışında oynattığım oyunların senaryolarını kendim yazıyorum! Yani kendi oyunlarımı oynatıyorum...

OYUNCU

Kendi yazdığın oyunlar mı?

Ö.Ö: Evet yazdığım oyunların çoğu "Ravenloft"ta geçer! Nitekim ilk Dungeon Master'ımın söylediği bir laf vardır; tilkinin dönüp dolaşıp geleceği yer kürkçü dükkanıdır ve kürkçü dükkanı da Ravenloft'tur. Sanırım benim durmum da böyle...

OYUNCU

En sevdiklerin neler peki bu FRP dünyasında?

Ö.Ö: En sevdiğim karakter Barovia'nın Master'ı olan "Strahd Von Zarovich"tir! Hikayesini ve karakterini gerçekten çok severim. Bir efendi diyebiliriz herhalde her Master için...

Ad&td dünyasındaki favori mekanım ise Ravenloft'dur.

OYUNCU

FRP nasıl bir dünya peki? Müzikle bunu bir yerlerde kesiştirebilir misin?

Ö.Ö: Şimdi FRP oynarken ya da bir karakteri oynatırken aslında hayatta yapamadığın bazı şeyleri gerçekleştirme şansı buluyorsun. Yani FRP ve Ad&td dünyasında aslında gerçek hayatta olamadığın kişi oluyorsun ve yapamadığın şeyleri yapabiliyorsun! Bir bakıma gerçek dünyadan bir anlığına uzaklaşmak gibi! Müzik de tıpkı buna benziyor...



OYUNCU

Bu kendi oyunlarını yazman FRP dünyasında, onları oynatman bana müzikle çok paralel seyrediyormuş gibi geliyor. Değil mi?

Ö.Ö: Aslında şu bakımdan paralellik gösteriyor. Biz grupta cover yapmaktan çok hoşlanmıyoruz. Daha çok kendi bestelerimizi çalışıyoruz çünkü kendi yaptığın bir şeylerin insanlar tarafından beğenildiğini görmek diğerinden daha keyifli. Aynı şeyi FRP için de söyleyebilirim. Dediğim gibi her zaman için kendi yazdığım oyunları oynatmayı TSR'ın kitaplarına tercih ederim! Tanıdığım birçok DM de benimle aynı görüşte bu konuda.

OYUNCU

FRP yaşam tarzını etkiler mi? Düşünce şeklini ya da bakış açını yönlendirir mi?

Ö.Ö: Yaşam tarzımı direkt olarak etkilediğini söyleyemem. Ama dolaylı olarak oyun saatlerinin geç olması uyku saatlerini etkilediğinden bir şekilde etkilemiş oluyor. Düşünce şekliniye şu şekilde etkiliyor: Dungeon Master olunca oyuncudan gelecek her soruya cevabın olmalı ya da bir şeyler uydurabilmelisin.

Yine oyuncunun yaptığı beklenmedik bir hareket sonrası anında durumu toparlaman gerekli. Bu da sanırım biraz daha çabuk karar verebilme yönünden bir artı getirebiliyor.

Fatma ARSAN
fatmaarsan@gmail.com

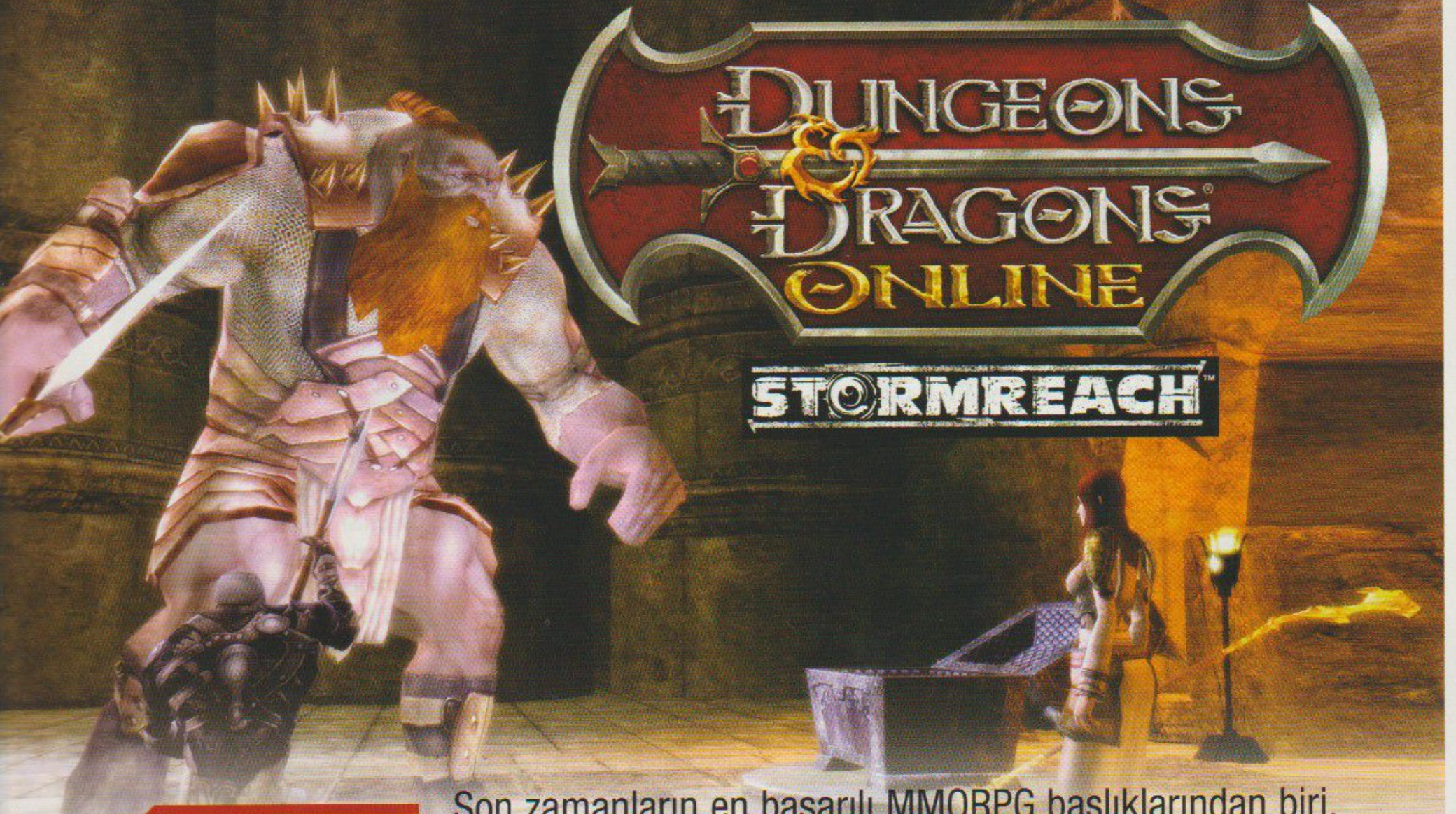
BİLGİ

FRP VE MÜZİK

Artık kendi başına üretmeye başlamışken bir anda bir adım daha öteye geçiyor ve fantastik dünyayla tanışıyor Öyküm Öztürk. Önceleri sadece oyuncu olarak katılırken bir süre sonra da grup için de çalışmalara başlıyor. Grupla paralel FRP dünyasında da çalışmalarını yoğunlaştırıyor. Böylece yarısı melodileri diğer yarısıysa oyunları yönetir hale gelen farklı bir yaşam tarzı çıkıyor ortaya. Her ikisinde de Öyküm Öztürk'ü buluyoruz.



Masa başında oynanan FRP tadında



Son zamanların en başarılı MMORPG başlıklarından biri.

BİLGİ

AMAÇLANAN

Oyunun tasarımcılarından Ken Troop D&D'yi yıllardır kağıt kalemle oynayan oyuncuların level atladıklarında, "arkadaşlar level atladım!" diye haykırmadıklarını veya bir yaratık bulup XP'sini sömürmek için sürekli saldırmadıklarını söylüyor. Açıkçası zor öldürebildiğim ilk yaratıktan sonra verdiği XP'yi gördüğümde ben de biraz şaşırmıştım fakat bir süre sonra tüm takımın XP peşinde koşmayıp oyuna konsantre olduğunu görünce oyunun çok daha eğlenceli bir hal aldığını fark ettim. Bu arada oyunda takımların dostluğu açısından önemli bir gelişme daha var; ganimetlerin bölüşülmesi sistemi. Bir ganimet kazanıldığında tüm takımın her bir bireyine ayrı bir pencere açılıyor ve herkes kendi payına düşen ganimeti alıyor, kavga, dövüş veya tartışmalar yaşanmıyor.

FRP dendiğinde ilk aklıma gelen isimler, tabii ki tüm FRP oyunlarının temelini oluşturan Dungeons & Dragons ve muhteşem dünyası Forgotten Realms'tir. Turbine firması D&D Online: Stormreach'in çıkacağını açıkladığındaysa ilk yaptığım, evdeki D&D kutusunu açmak oldu. Emektar D&D kutusunu açtıktan sonra Thief'imle ilgili aldığım notlara göz attım, çizdiğim eksi püskü bir haritayı inceledim, 20 köşeli zarı birkaç kez yuvarladım ve

eski ekibimle Forgotten Realms'te geçirdiğimiz heyecan dolu saatleri bir kez daha hatırladım. Bu arada sürekli kafamı kurcalayan bir soru vardı; oyunun çıkmasını nasıl bekleyecektim?

Dungeons & Dragons ismi büyük bir beklenti yarattığı için oyun daha çıkmadan üzerinde çok konuşuldu. San Fransico'da oyunun planlaması hakkında yapılan ilk tanıtımlarda oyunun ana tasarımcılarından biri olan Ken Troop'un yaptığı

açıklamalar beni daha da heyecanlandırmıştı. Ken Troop oyunun tamamen D&D kuralları üzerine kurulacağını ve bu kurallara katı bir şekilde bağlı kalınacağını söylüyordu. Tabii bu türden açıklamalar heyecanımızı daha da arttırır nitelikteydi, sabırsızlığımız had safhaya ulaşmıştı. Derken nihayet geçtiğimiz aylarda oyun piyasaya sürüldü, tabii derhal koşup bir şekilde oyunu alıp, hızla bilgisayarıma koştum ve oyunu başlattım.

Hemen bir ön bilgi



KÜNYE

Türü:	MMORPG
Yapımcı:	Turbine
Yayıncı:	Atari
Bilgi:	www.ddo.com
Önerilen:	2 GHz işlemci, 512 MB RAM, donanımsal T&L destekli 128 MB ekran kartı, 5 GB sabit disk alanı.

OYUNCU'NUN
İLK SAATİ

SEVECEKSİNİZ + Dövüş mekanizmasını. SIKILACAKSINIZ — PvP imkanı bulunmamasından.



vermemiz gerekirse, D&D Online Forgotten Realms yerine Eberron adındaki yeni bir evrende geçiyor. Forgotten Realms'in olmaması yüzünden hayal kırıklığına uğrayacak kişilere tek çözüm Eberron'un ve oyunun geçtiği asıl şehir olan Stormreach'in çok etkileyici bir yer olduğu. Detaylara geçmeden önce oyunla ilgili bazı diğer bilgilere de değinecek olursak. Oyunun muhakkak ki WoW ile kıyaslanmasını bekleyenler olacaktır, bu beklentileri gidermek adına iki oyunun birbirinden çok farklı olduğunu söylemem gerekiyor.

WoW, D&D'ye karşı

Size hemen bu iki oyun arasındaki farkları, daha doğrusu WoW'dan alışık olduğumuz ve D&D'da yer almayan bazı unsurları sıralayayım. Hepsinden önce, D&D Online'da crafting (meslekler) yok. Buna bağlı olarak bir Auction House ve diğer oyuncularla ticaret kavramı da yer almıyor. Geniş arazilerde uzun yolculuklar yapılması gibi bir durum da

söz konusu değil. PvP yani diğer oyuncu karakterlerle dövüşme imkanı bulunmuyor. Hatta görevler sırasında kendi takımınızda olan insanlar dışında başka bir oyuncuya rastlama şansınız da yok. Bunlara ek olarak oyunu kendi başınıza oynamak isterseniz, yani tek başınıza bir Dungeon'a (zindana) girmek istiyorsanız, bu konuda çok fazla imkanınız bulunmadığı şüphesiz. Nitekim solo oyun, yani tek başınıza bir Dungeon'a girmeniz sadece bir fantezi. Bunların tümünü incelememin geri kalanında daha detaylı olarak anlatacağım.

Mekansal özellikleri

Stormreach şehri nispeten küçük bir yer ve diğer oyunlara göre daha az sayıda oyuncu bulunduruyor. Bu durum belki bir dezavantajmış gibi görülebilir fakat oyunun yapımcıları bu durumun özellikle bu şekilde ayarlandığını açıkladılar. Benim gözlemlerim sunucudaki oyuncu sayısının az olmasının oyuncuların

birbirini çok daha çabuk tanımalarına ve daha samimi olmalarına yol açtığı. Bunun dışında küçük topluluklarda insanların birbirlerine karşı daha dikkatli ve seviyeli olduğunu gördüm. Ayrıca kendinize bir takım bulma veya takımınıza bir oyuncu bulma çok daha sistemli ve kolay bir hale getirilmiş. WoW'da bu işlemleri yapabilmek için, ana şehirlerde, ki genellikle bu en kalabalık şehir olan Ironforge'da yapılmakta, ilgili sohbet kanalından sürekli olarak isteğinizi tekrarlamanız gerekiyor. Bir takım kurabilmek, ki özellikle bazı spesifik instance'lar gerçekten onlarca dakikanızı alabiliyor. Tam takımı kurduk derken, gruptan ayrılan kimi oyuncular yüzünden işlerin bozulması da olası. Dungeons & Dragon Online'daysa tek yapmanız gereken "O" (varsayılan ayarlara göre) tuşuna basıp bir takım aradığınızı (looking for a group) belirtmek. Bunu yaptıktan sonra başınızın üzerinde bir takım aradığınızı belirten özel bir ikon oluşuyor, aynı zamanda takım arayanlar listesine de ekleniyorsunuz. Takım ararken neler yapmak istediğiniz gibi açıklamaları da belirtme imkânınız var. Benzer bir şekilde, takım lideriyseniz takım üyeleri de arayabiliyorsunuz ve bu sistem de benzer şekilde çalışıyor. Oyuna başlar

BİLGİ

KARAKTERİMİZİ YARATIYORUZ

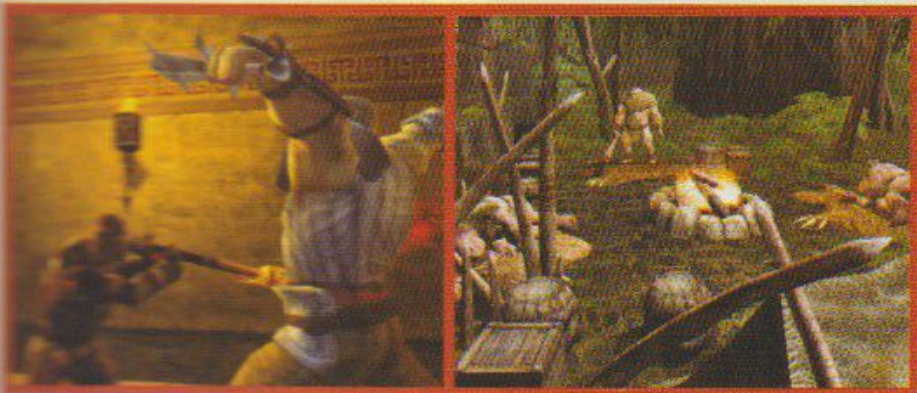
Dungeons & Dragon Online'a klasik FRP oyunlarından bildiğimiz gibi bir karakter yaratarak başlıyoruz. Daha önce bu tip oyunlar oynamamış kişiler için yetenekler veya becerilerin ne olduğu, hangi sınıfın hangi puanlara ihtiyacı olacağı gibi bazı unsurlar biraz karışık gelebilir. Hatta minik araştırmalar yapılması da gerekebilir. Fakat tecrübeliler örnek olarak hırsızlar için becerinin (dexterity) veya büyücüler için zekanın (intelligence) ve diğer tüm özelliklerin ne anlama geleceğini zaten biliyorlar. Bilmeyenler ise en yakın DM'e başvurabilirler veya D&D'nin internet sitesinden bu konudaki açıklamaları okuyabilirler. Bu arada hızlı bir şekilde seçilen sınıfa uygun bir karakter yaratılmasına imkan sağlayan otomatik karakter yaratma seçeneği de düşünülmüş.



başlamaz kendimize hiç zorlanmadan bir takım bulabildiğimizi de hemen ekleyeyim. Konuştuğumuz diğer arkadaşlar da daha ne olduklarını anlamadan bir takıma girebildiklerini söylediler.

İlk adımlarımızı atıyoruz

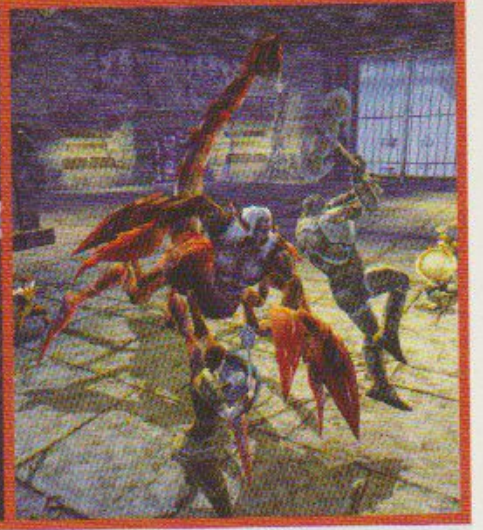
Macera daha önce bu oyunu oynamamış ve tecrübesiz oyuncular için tasarlanmış bir alanda başlıyor. Bu bölgede genel komutlar, savaş, büyü, gizlenme ve iyileştirme gibi konularda bilgi veriliyor.



BİLGİ

ÖLÜM BAŞUCUMUZDA

Oyun içinde öldüğünüz zaman bir ruh taşı (soul stone) haline gelip, ruha dönüşüyorsunuz. Tekrar hayata dönmek için ruh taşıyla birlikte hayata dönebileceğiniz bir mabede (shrine) gitmeniz gerekiyor. Tabii burada siz ruha dönüşüğünüzden ruh taşı (aslında buna mezar taşı demek daha doğru olabilir) sırtlanabilmeniz mümkün olmuyor. Bunun için takımınızdan bir arkadaşınız ruh taşı taşımak zorunda kalıyor. Bu taşla aranızda bir bağ oluşuyor ve taştan 10 metreden daha fazla uzaklaşamıyorsunuz. Bu arada ruh formuna geçildiğinde grafikler grileşip buğulanıyor. Bu durumdayken etrafta ne olup bittiğini anlamak çok da kolay değil, kaldı ki ruh taşı taşıyan takım arkadaşınızı da kaybetmemeniz gerekmekte. Yabancı olduğunuz haritalarda bu gerçekten bir sorun olabiliyor.



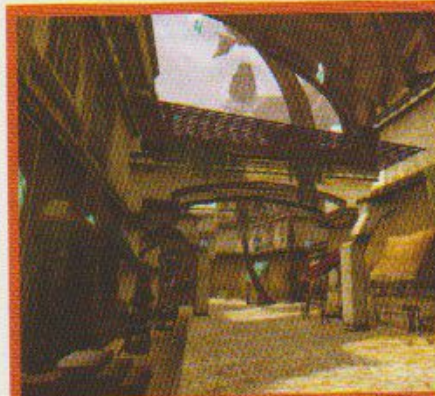
Oyuna aşina olanlarsa bu bölümü geçerek şehir merkezine geçip burada onları bekleyen ürkütücü rakipleriyle karşılaşma imkanına da sahip.

Oyun gerçekten de klasik D&D kurallarına uyularak yapılmış, dövüş kuralları klasik D&D 20 köşeli zar (d20), zırh ve darbe sistemine dayanıyor. Irklar da alıştığımız ve hepimizin sevdiği D&D irkları ve sınıfları. Oyunun Eberron'da olmasından dolayı yeni bir ırk seçeneği de eklenmiş; bu yeni ırk tahta ve altın golem'lerden oluşan Warforged ırkı. Warforged'la ilgili bir farklılık, yaralanmaları yani zarar görmeleri durumunda iyileştirilmek (heal) yerine tamir edilmeleri gerektiği. Bu sebeple bilinmesi gereken

önemli bir konu Warforged'lerin iyileştirilmesi için rahiplerin (cleric) yerine büyücülerin (mage) devreye girmesi. Şunu da hemen belirtelim rahipler oyunda büyük öneme sahipler, nitekim diğer bazı oyunlardaki gibi sağlık kendi kendine artmıyor. Rahipler aynı zamanda ölen oyuncularını yeniden hayata da döndürebiliyor.

Grafikler üst düzeyde ama...

Oyunun grafikleriye tek kelimeyle mükemmel; öldükten sonrasını saymazsak tabii ki. Karakterler, kullanılan eşyalar ve genel olarak ortam çok etkileyici. Etkileyici grafiklerin doğal olarak bir bedeli var, sizlerinde de tahmin edeceği gibi yüksek sistem gereksinimleri ve iyi bir grafik kartı. Bu yüzden oyunun minimum sistem gereksinimlerinde her ne kadar 64 MB'lık bir grafik kartının gerektiği söylenmişse de böyle bir grafik kartı kullanırsanız oyunun birçok özelliğinden



feragat etmeniz gerekiyor. Yine de birçok ayarın yapılabilmesi ve her bir ayarın ne işe yaradığıyla ilgili açıklamaların verilmesi farklı donanımlara sahip geniş bir oyuncu yelpazesinin oyundan zevk almasını sağladığından iyi düşünülmüş. Müzik ve ses efektlerinin de son derece güzel olduğunu belirtmeden geçmeyelim. Ancak bazı durumlarda etrafta bu sesleri çıkarabilecek herhangi bir şeyin bulunmaması garip tabii :) Bunu özellikle tavernada gözlemledik, bazen etrafta çok az insan varken çıkan onca sesin, saatlerce oynadıktan sonra karnımdan gelen gurultular olup olmadığını anlamaya çalıştığım da oldu :)

Dövüş mekanizması ve savaş taktikleri

Oyunun savaş tarzı alıştıklarımıza göre biraz daha farklı ve itiraf edeyim ilk denemelerimin çoğunda hemen yere serildim. Dövüşler gerçek zamanlı ve bu sebeple rakibinizi ve birçok durumda da rakipler silsilesini alt etmek için saldırıları bertaraf etmeniz, gelecek kötü darbelerden müthiş zamanlamalarla kaçmanız ve bu sırada rakibe ölümcül darbeler indirmeniz, büyüler yapmanız ve de hop oturup hop kalkmanız gerekiyor. Deneyiminiz arttıkça ve seviyeniz (leve'iniz) yükseldikçe kombinasyon (combo) vuruşları da yapmaya

başlıyorsunuz. Daha önceden oyunun takım üzerine kurulduğunu belirtmiştim. Burada tekrar belirtmek istiyorum, takımınızdaki farklı karakterlerin farklı yeteneklere sahip olması, kendi içinizde sağlam stratejiler geliştirmenizi gerektiriyor. Daha önceden de başka oyunlarda büyücü veya rahiplerin savaşlarda arka planda kaldıklarını, dövüşçülerin cansiperane bir şekilde ön saflarda çarpıştıklarını veya hırsızların savaş içerisinde sinsilikler planladıklarını görmüştük. Fakat bu oyunda bu tip stratejiler çok daha önemli bir hale gelmiş durumda. Her hamlenin büyük bir kargaşanın içerisinde iletişim ve koordinasyon halinde yapılması gerekiyor. Örneğin bir büyücü arka saflarda büyüsünü hazırlarken, ellerinde kalkanları bulunanlar takımın geleceği için büyücülerini siper etmek zorundalar. Bu sırada aradaki küçük bir boşluktan yararlanan bir hırsız, rakiplerden birisini arkadan bıçaklamaya çalışacaktır.

Sesli iletişim imkanı

Ben oyunu oynarken kulaklık - mikrofon kullandım ve çok yararını gördüm, uzakta bulunan bir başka arkadaşınızın da sizinle aynı heyecan içerisinde "koooş, kooooş..." diye bağırması oldukça eğlenceli ve bir o kadar da motive ediciydi. Ki burada oyun içi sesli iletişim mekanizması önemini göstermekte. D&D'da "Teamspeak" gibi herhangi bir üçüncü parti yazılıma ihtiyaç duymaksızın, takım arkadaşlarımızla sesli iletişim imkanına sahip oluyoruz. Ayrıca sistemin son derece başarılı çalıştığını ve gecikme zamanlarının da oldukça düşük olduğunu belirtmemiz gerekir. Kağıt kalemle oynadığımız FRP'lerden kalma bir

alışkanlık mı bilmiyorum ama savaşlar sırasında düşmanları korkutacak, dostların yüreğineyse su serpecek sesler çıkardığımı itiraf etmem gerekiyor. Bu yüzden siz mikrofon ve kulaklığı unutmamaya gayret edin. Tabii takımınızda herkes kulaklık ve mikrofon kullanmıyorsa mesaj satırlarına bakmayı da unutmayın, zira insan rahatlığa alışınca unutabiliyor ve sonuç olarak bir bakıyorsunuz ki takımınızdan insanlar kaybolmuş.

Deneyim mekanizması

Ayrıca oyunda XP yani deneyim puanı kazanmak için diğer oyunlardaki gibi sürekli bir rakip bulup, bu rakibi öldürerek başarıya ulaşma şansınız çok değil. Oyunda asıl deneyim bir zindanı veya görevi tamamladıktan sonra veriliyor. Aynı zindana tekrar girebiliyor ve görevleri üst üste alabiliyorsunuz. Ancak bu zindan ve görevleri tekrarladıkça aldığınız XP oranı düşmekte. Bence bu da oldukça olumlu. Benzer diğer oyunlarda siz de yapmışsınızdır ya da başka oyuncuların yaptığına şahit olmuşsunuzdur, yüksek XP veren bir yaratık bulunduğunda saatlerce bu yaratık durmadan öldürülür ve bu yolla XP alınırdı. Fakat bu şekilde oyun gittikçe sıkıcı ve anlamsız olmaya başladı. Her ne kadar sıkıcı ve anlamsız olsa da kimse de bundan pek vazgeçemez. İşte D&D'de buna imkan verilmiyor. Daha çok bulunduğunuz zindanı nasıl geçeceğinize, karşılaştığınız bulmacaları nasıl çözeceğinize odaklanıyorsunuz. Bu da gerçekten oyuna daha fazla heyecan ve anlam kazandırmış. Size şunu da belirtmem gerekir, oyunda ulaşabildiğiniz en üst level



10 olarak ayarlanmış. Oyunun tasarımcıları neden en yüksek level'ın 10 olduğu konusunu da aynı şekilde açıklıyorlar; oyun planlanırken bir level ve XP çılgınlığı yerine, daha çok oyunun ve maceraların kendisi ön plana çıkarılmaya çalışılmış.

Sonuç olarak

D&D Online hakkında daha sayfalar dolusu yazı yazılabilir. Özetlemek gerekirse oyun genel olarak güzel ve eminim benim gibi düşünen insanların sayısı bir hayli fazla olacaktır. Yine de internetteki yorumlara baktığımda oyun hakkında birbirinin zıddı birçok şey gördüm. Genel olarak da yorumlar oyunun ya çok güzel olduğu veya çok kötü olduğu şeklinde. Benim bu konudaki düşüncem oyunu WoW beklentileriyle almış olanların, oyundan çok zevk almamış oldukları. Daha önce de söylediğim gibi D&D Online tamamen D&D kuralları üzerine oturtulmuş ve oyundan alacağınız zevk de oyundan ne beklediğinizle ilişkili. Eğer D&D'yi benim gibi eskiden beri kağıt üzerinde oynadıysanız zaten bu oyunu almadan geçeceğinizi tahmin edemiyorum. Fakat yeni bir D&D oyuncusu olacaksanız bu oyun size bir grup arkadaşla internet üzerinde heyecanlı, eğlenceli, geyik ve muhabbet dolu günler ve geceler anlamına gelebilir.

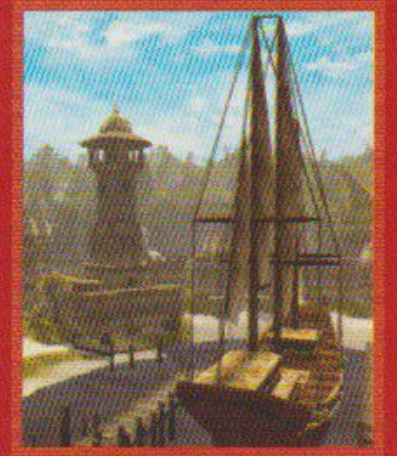
Ercüment Yılmaz
mr.ercument@gmail.com



BİLGİ

KÜÇÜK OYUN DÜNYASI

D&D'la WoW arasındaki farklılıklar konusunda bahsetmemiz gereken başka bir unsur, Eberron'un WoW dünyasına göre daha küçük bir şekilde tasarlanmış olması. Aslında burada tam anlamıyla küçük tabirini kullanmamız da çok doğru olmayacaktır. Sadece geniş arazilerde tek başınıza uzun süreler, kimseyle karşılaşmadan yürüme gibi bir durum söz konusu değil. Zaten oyun yoldan geçen diğer oyuncularla etkileşime girmek yerine, bir takım oluşturup beraber maceralara atılmak üzerine kurgulanmış durumda.



SONUÇ



Eğlenceli dövüş sistemi, oyun içi iletişim, parti arama ve kurma.



Meslek, ticaret ve auction house yok.



% 89

Sadece güçlüler ayakta kalabilir

Auto Assault

Savaş, kaos ve ölümden başka bir şey yok...

Son birkaç yılı gözden geçirdiğimizde MMO, yani geniş kapsamlı online multiplayer oyunlarına doğru eğilimin son derece hızlı bir ivmeye sahip olduğunu görebiliriz. Henüz 2000'in başlarında, kalabalık oyuncu kitlelerine sahip ciddi online oyunların sayıları iki elin parmaklarını bile geçmezken, artık sürekli olarak yeni ve farklı başlıklarla karşılaşmamız mümkün oluyor. Geniş bant internet bağlantılarının yaygınlaşması ve dolaylı olarak da erişim ücretlerinin düşmesi bunun ilk sebebi. Artık eskinin dial-up bağlantılarına çakılı, kimi zaman işkence halini alan oyun seansları sona erdi. Geniş bantın nimetleriyle doğru orantılı, çok daha kapsamlı oyunları düşük ping

süreleriyle oynayabilir kıvama geldik. Tabii ki bu oyun yapımcıları için büyük bir hareket kolaylığı sağlamakta. Bir diğer etken, paylaşmanın verdiği keyiften olsa gerek, oyuncu profilinin bu paylaşımlı oyunlara doğru yönelmesi.

Sosyal bir varlık olduğumuz için, hangi oyun severle sohbet edecek olursanız, bir şekilde oynadığı oyunu, oyun içinde hissettiklerini veya yaşadıklarını sizinle paylaşmak istediğini görürsünüz. Her ne kadar kimilerine göre bilgisayar oyunları, insanları asosyal yaşama sürükleyen bir etken gibi gösterilse de, bizim görüşümüze göre oyuncular tümüyle farklı bir boyutta uzlaşan, sosyalleşen kişiler. Doğal olarak da aynı anda,

aynı duyguları, kendisi gibi düşünen başkalarıyla yaşayabilmesine imkan sağlayan online oyunlara çok daha kolay bağlanabilmeleri mümkün olmakta.

Online arenası gerçekten çok kızıymış durumda ve dedik ya firmalar biraz da farklı oyunlar ortaya atarak büyük pastadan kendilerine pay çıkartma hedefindeler. NCSoft firması da bunlardan biri, ki özellikle son birkaç yıla bakıldığında firmanın

KÜNYE

Türü:	MMORPG
Yapımcı:	NetDevil
Yayıncı:	NCSoft
Bilgi:	autoassault.com
Önerilen:	1.6 GHz işlemci, 512 MB RAM, DirectX 9.c uyumlu 128 MB ekran kartı, 10 GB sabit disk alanı.

BİLGİ

ONLINE OYUN SEKTÖRÜ

Ortada gerçekten büyük bir potansiyel mevcut ve yapımçı firmalar bir şekilde bu kitlenin bir ucundan tadına bakmaya kararlı. Nitekim bir oyun yapımcısı veya yayıncısı açısından düşünüldüğünde, MMO oyunları gerçekten ciddi paralar kazanabilecekleri bir sektör konumunda. Diğer oyunların tersine, burada oyununuzu bir kere satmıyorsunuz. Eğer ortaya yeterince nitelikli bir oyun çıkarabilirseniz yıllar sürecek, bir gelir kapısını aralayabilmeniz mümkün. Şöyle bir örnek verelim; World of Warcraft'in şu an için 6 milyondan fazla kayıtlı oyuncuya sahip olduğu belirtiliyor. Aylık üyelik ücretiyse yaklaşık 14 Euro. Bir ayda kazanılan parayı gelin siz hesaplayın.

OYUNCU'NUN
İLK SAATİ

SEVECEKSİNİZ + Araç kullanımını, yön bulma yardımcılarını, oyun dünyasını.

SIKILACAKSINIZ — Çok az insanla karşılaşmaktan.



gerçekten MMO türünü farklı bir boyutta ele aldığını görebiliriz. Firma özellikle standart fantezi dünyasında geçen MMO'lardan uzak durmaya çalışıyor ki City of Heroes, Guild Wars (özellikle farklı, çünkü aylık üyelik ücreti söz konusu değil), Tabula Rasa ve son olarak Auto Assault gibi başlıklar bunun bir göstergesi konumunda. Yaptıkları iş gerçekten riskli, nitekim online oyuncular bazı klasik unsurlar konusunda son derece muhafazakar davranabiliyorlar. Buna rağmen firma çizgisinde kararlı adımlarla ilerlemekte.

Farklı bir MMO

Asıl konumuza yani Auto Assault'a dönecek olursak. Dedik ya tümüyle farklı bir oyun diye. Hepsinden önce bu oyunda bir araç kontrol etmekteyiz, diğer oyunlardan alışık olduğumuz gibi bir karakteri değil. Aslında tabii ki oyunda bir karakterimiz de var, ama bu aracın içindeki kişiyi temsil etmekte. Adeta aracın koltuğuyla bütünleşmiş bir şekilde oyun başlangıcı ve şehir merkezlerinde geçirdiğiniz kısa zamanlar dışında, direkt olarak aksiyonun içinde göremeyeceğiniz bir karakter. Aksiyon bölümündeyse seçtiğiniz karakter sınıfına bağlı olarak değişik özellik ve

görünürlere sahip olabilen bir araba yer almakta. Belirli sürüş dinamikleriyle, bir anlamda şoförlük kabiliyetleri isteyen bir oynanış sunuyor. Aynı zamanda, savaş ortamı söz konusu ve bu aracınızda çeşitli silah seçenekleriniz var. Bir taraftan aracınızı kullanırken diğer taraftan da rakiplerinizle savaşmanız gerekmekte. Yine de standart MMO unsurları tümüyle terk edilmemiş, mesela hasar mekanizmasında klasik zar sistemi hala geçerli. Bunun bir diğer anlamı, ne kadar iyi nişan aldığınızı düşünürseniz düşünün, rakiplerinizi ıskalama riskinizin bulunduğu.

Hikaye

Oyunun işleyişinde belki çok fazla yere sahip olmamasına rağmen NCSoft

hikaye üzerinde bir hayli durmakta. Nitekim kullanım kılavuzunun yaklaşık dörtte birlik kısmı, ırklara ve hikayelerine ayrılmış.

Kısaca özetlemeye çalışacak olursak, olaylar yıllar önce uzaylı bir ırkın atmosferik ve çevresel olarak kendi yaşam formlarına uygun bir ortam yaratmak amacıyla dünyamıza yeşil çamurumsu bir madde göndermesiyle başlıyor. Bu madde insanlar da dahil, tüm yaşamın dengesini bozacak ve çeşitli mutasyonlara sebep olacaktır. Değişimden etkilenmeyen insanlar, mutantların bazı sıra dışı güçler kazandığını görür ve kendileri için tehlikeli olacaklarını düşünürler. Mutantlarla savaşmaları için Biomeks adında cyborg savaşçılar yaratırlar. Ancak zamanla bunun da işe

yaramadığını görecektir ve son çare olarak yer altında kendilerine yaşam üniteleri hazırlayıp, tüm kitle imha silahlarını dünya üzerinde kullanmaya karar verirler. Aradan uzun yıllar geçer, yeryüzünün koşullarının düzeldiğini düşünen insanlar, saklandıkları yerden çıkar. Ancak görürler ki, Mutant ve Biomeks'lerden de kurtulanlar olmuştur. Artık 3 ırk arasında, dünyanın hakimiyetini ele geçirebilmek için kıyasıya bir ölüm kalım mücadelesi başlamıştır.

YORUM

MAD MAX ESİNTİLERİ

Auto Assault geleceğin dünyasında geçen bir oyun. Eğer Mad Max filmlerinden birini bile seyrettiyseniz, benzerliklere sahip olan oyun dünyasını gözünüzün önünde canlandırabilirsiniz. Yanlış anlaşılmasın AA, tümüyle farklı bir hikayeye sahip durumda. Ancak süreç farklı bile olsa mekansal olarak değerlendirildiğinde, yıkılmış şehirler, çölleşmiş bir dünya ve çeşitli mutasyonlara uğramış insanlar, yaşamak için savaşmak gerekliliği ve benzeri gibi konularda Mad Max'ten esinlenilmiş olduğu şüphesiz.





İrk ve karakterler

Hikayeden de anlayacağınız üzere, oyunda 3 farklı ırk seçeneğine sahip durumdayız. Her ırkın kendine has bazı özellikleri ve yetenekleri bulunmakta.

OYNANIŞ

SAVAŞ MEKANİZMASI

Auto Assault'u her ne kadar birçok özelliğiyle benzer nitelikler taşıyor olsa da tümüyle bir aksiyon oyunu gibi algılayıp, vurulmamak için türlü akrobatik hareketler yapmanız veya zikzaklar çizerek aracınızı sürmeniz gereksiz. Ancak bazı ufak istisnalar yer almakta. Örneğin oyunda aracınıza hareketli bir silah ünitesi, bunun yanında ön ve arka silahlar, füze sistemleri ve yakın mesafe silahları ekleyebiliyorsunuz. Ön silah, adı üstünde sadece önünüzde bulunan bir düşmana karşı kullanılabilir nitelikte. Yani bir anlamda, daha fazla zarar verebilmek için, düşmanlarınızı bu silahlarınızın atış menziline almanız gerekiyor. Sürüş yeteneklerinizin etkisi bu gibi durumlarda pek önemli değil.

Ayrıca bu farklı ırk yeteneklerinin yanı sıra seçeceğiniz karakter sınıfına bağlı olarak değişik özellikler kazanabilmeniz de mümkün. Her ırk için 4'er farklı karakter sınıfı yer alıyor. Aslına bakıldığında, bu karakter sınıfları bir anlamda sadece isimsel ve bazı özel yetenek değişiklikleri dışında tümüyle aynı formül üzerine kurgulanmış. Örneğin klasik MMO'ların savaşçı sınıfı Auto Assault'ta, Mutantlar için Champion, İnsanlar için Commando ve Biomek'ler için Terminator adıyla ele alınmış. Başlangıç istatistikleri aynı fakat, bazı özel yetenek farklılıkları yer almakta. Oynanış açısından da, karakter sınıflarının ırklara göre herhangi bir ayrı özelliği yer almıyor. Aslında firma, her 3 ırkın karakter sınıflarının oynanış özelliklerine de bazı özel unsurları ekleyebilirmiş. Bu haliyle oyunu hangi ırkla oynadığınız, sadece dış görünüş ve bazı irksal yetenek farklılıklarıyla kısıtlı.

Tek başına oynamayı sevenlere

Auto Assault, biraz fazlaca solo oyun üzerine kurgulanmış bir başlık. Aslında şu aşama için, böylesine bir düzene sahip olması gerçekten sevindirici. Nitekim test sürecimiz

boyunca, ne bilelim bir WoW'dan veya Guild Wars'tan alışık olduğumuz gibi yüzlerce oyuncuyu etrafımızda göremedik, henüz oldukça sınırlı bir oyuncu kitlesine sahip. Eğer solo oynanışa bu denli açık olmasaydı, herhalde oyun içerisinde ilerlemek mümkün olamazdı. Aslında burada bir çelişki söz konusu, madem tek başına rahat oynanabilen bir işleyişe sahip, neden çoklu oyun olarak ortaya atıldı? Oyunun özellikle PvP görevleri ve unsurları bunun en güzel cevabı.

Örneğin oyunun başlarında size bir görev verilmekte. Aslında bu görev sadece size değil, sizin gibi 3 kişiye daha veriliyor. Görevi aldıktan bir süre sonra bir mesaj alıyorsunuz, bir dakika

içersinde belirlenen noktada olmanız isteniyor ve ardından diğer 3 rakibe karşı bir yarış içerisinde buluyorsunuz kendinizi; kuralları olmayan her türlü hilenin ve pisliğin mubah olduğu bir yarış. Kazananıysa cidden güzel hediyeler ve deneyim puanı beklemekte. Gerçekten eğlenceli anlar yaşatabilecek bir unsur.

Yine bazı zor görevlerde, belki warrior ve healer gibi sabit sınıflar için çok problem yaratmayacaktır ama örneğin Bounty Hunter gibi bir hibrit sınıf seçtiyseniz, kendinize bir parti veya en azından bir yoldaş bulmanız gerekmekte. Aslında parti kelimesi yerine oyunun ruhuna sadık kalarak konvoy terimini kullanmamız gerekir. Ancak yine şu aşamada, her koyun kendi bacağından asılır kıvamında, oyuncular bir şekilde kendi



SONUÇ



Farklı oynanış özellikleri, arka plan hikayesi sağlam, solo oynanabilirliği, gelişmiş meslek ve ticaret unsurları, hoş grafikler.



Çok fazla oyuncuya sahip değil.

➔ %87



yollarında gitmekte. Spesifik bazı görevler dışında, kendi level'inize yakın, sizinle aynı göreve sahip ve aynı anda online olduğunuz oyuncuları bulabilmek şimdilik biraz güç. Umut ediyoruz ki, oyuncu sayısı arttığında tüm bu problemler geride kalır.

Healer sınıfını seçtiğinizde, kendinizi sürekli olarak tamir edebildiğiniz için savaş alanlarında uzun süre tutunabilmeniz mümkün olmakta. Benzer olay warrior sınıfı için de geçerli, ki yüksek sağlık puanları bunu karşılayabiliyor. Ancak diğer sınıflar için, savaşta uzun süreler geçirebilmek biraz problemlidir. Yani yanınızda bir sürü tamir çantası ve benzeri gibi parayla alabildiğiniz ekipmanlar bulundurmanız şart. Aksi durumda sürekli olarak tamir istasyonlarını ziyaret etmeniz gerekecektir. Neyse ki bu istasyonlarda verilen sağlık hizmeti tümüyle ücretsiz.

Meslek ve ticaret

Oyunun en güçlü yanlarından birisiyle hiç şüphesiz meslek ve ticaret sistemi. Ancak güçlü olmalarının yanı sıra son derece komplike bir işleyişe sahip oldukları da şüphesiz. Oyun süresince

öldürdüğünüz düşman birimlerinden, çevresel birimlerden çeşitli ganimetler toparlayabiliyorsunuz. Bunların bir kısmı tamir araçları, zırh parçaları veya silahlardan oluşmakta. Diğer kısmıysa türlü makine parçalarından teşkil. Bulduğunuz ekipmanların büyük bir kısmı bozuk veya kırık parçalara sahip durumda ve tamir edilmeleri gerekmektedir. İşte bozuk olan bu parçalar meslek yetenekleri kullanılarak tamir



edilebiliyor. Ayrıca mesleksi ustalığınızı arttırabilmek için, sağlam ekipmanları kırarak daha sonra tamir etmeye de çalışabiliyorsunuz, ki gerçekten hoş bir eklenti. Ancak meslek ve ticaret unsurları da oyunun düşük nüfusu nedeniyle şu an için çok da önemli değil. Çoğunlukla kendi ihtiyaçlarınızı karşılayabilmek için, bu yeteneklerinizi geliştirmeye çalışıyorsunuz.

Kolaylıklar

Oyun dünyası şehir harabeleri, yıkık yollar, geniş düzlük ve dağlık arazilerden oluşuyor. Eğer herhangi yardımcı bir arabirime sahip olmasaydı normal şartlarda yolunuzu bulabilmeniz bir hayli güç olurdu. Nitekim her yer aşağı yukarı birbirine benziyor. Bundan da öte çevresel birimler tahrip edilebilir nitelikte olduğu için değişken bir çevreden söz edebilmek de mümkün. Sürekli bir yerlerde

patlamalar oluyor veya yıldırım gibi etkenler çevresel koşulları değiştirebiliyor. Neyse ki, oyunda gitmeniz gereken yerler için, kontrol noktaları mantığıyla çalışan bir sistem yer almakta. Basitçe bu noktaları takip ederek, yolunuzu kaybetme

endişesi yaşamaksınız seyahat edebiliyor, görevlerinizin veya teslim noktalarının yerlerini bulabiliyorsunuz. Ayrıca uzun uzun NPC'leri aramak gibi bir zorunluluğunuz da bulunmuyor. Görev verebilecek veya teslim alabilecek NPC'ler gökyüzünden üzerlerine inen beyaz bir ışıkla, çok uzak mesafelerden bile açıkça görülebiliyor.

Sonuç

Auto Assault çok güzel bir düşünceden yola çıkılarak hazırlanmış sıra dışı bir MMO oyunu. Farklı deneyimler yaşamak isteyenlerin mutlaka göz önünde bulundurması gereken başlıklar arasında yer alıyor. Şu an için görünen tek dezavantajıysa oyuncu sayısının çok fazla olmaması. Bu problem aşılabilirse özellikle PvP unsurlarıyla inanılmaz eğlenceli anlar yaşayabileceğiniz şüphesiz.

OYNANIŞ

TAMİR SEÇENEKLERİ

Savaş alanında çok sıkıştığınız durumlarda, bir hava tamir taşıdı çağırma imkanına da sahipsiniz. Bu araç sizi en yakın tamir istasyonuna taşıma ya da anlık tamir hizmetleri sunabiliyor. Anlık tamir biraz yüksek maliyetli olduğundan, sürekli olarak tekrarlamanız size pahalıya mal olabiliyor. Neyse ki oyunda öldüğünüz, diğer anlatımla arabanız parçalandığında herhangi bir ceza söz konusu değil. Biraz önce bahsettiğimiz hava taşıdı, aracınızın hurdasına alarak en yakın kampa taşıyor, tek kaybınızsa zaman.



★★★★★
OYUNCUNUN
SEÇİMİ

OYUNCU

BİLGİ

GRAFİK VE MÜZİKLER

Bildiğiniz gibi ilk çıkan Guild Wars oyunu kolay kurulumu, teknik açıdan sorunsuzluğu, muhteşem müzik ve grafikleriyle oyuncular için vazgeçilmezler arasına girmişti. 1 milyondan fazla oyuncusu da bu başarıyı ispatlıyor. Factions ise ilk oyundan bile iyi. Oyunun oynanabilirliği inanılmaz. Grafikler sadece oyunun birkaç yerinde değil her yerinde olağanüstü. Karşılaştığınız yaratıklar son derece zevkli ve normal bir bağlantı hızıyla oyunda lag veya takılmalar oluşmuyor. Müzikleriniyse, oyun dünyasında yaptığı müziklerle ödüle doymayan Jeremy Soule yapmış. Müzikler daha öncelerde sadece Hollywood filmlerinde duymaya alışkın olduklarımızdan farklı değil ve bu güzel müzikler sayesinde oyundan aldığınız zevk defalarca katlanıyor.

Chanta'ya uzanan yok açıldı.

Geçtiğimiz yıl birbiri ardına piyasaya sürülen MMORPG oyunları arasında bir tanesi oyuncuların dikkatini diğerlerinden biraz daha fazla çekmişti; Guild Wars! Aradan geçen yaklaşık bir yıllık sürede Guild Wars 1 milyondan fazla kayıtlı oyuncuya sahip oldu. Halen daha büyük oyuncu kitlelerini kendisine çekmeye de devam ediyor. Öte yandan ArenaNet gerçekten boş durmayı sevmeyen bir firma olsa gerek. Tüm gücünü yarattığı muhteşem oyunu daha da güzelleştirmek için harcamakta. Nisan ayının 28'inde tüm dünyada aynı anda, serinin ilk büyük genişleme paketi, Guild Wars: Factions piyasaya sürüldü. Sonuç mu; tek kelimeyle "muhteşem".

Guild Wars Factions için bir genişleme paketi terimini kullandık, ancak çok daha öte niteliklere sahip olduğu kesin. Ayrıca bir ilk olduğu da unutulmamalı. Daha bunun gibi birçok paketin hazırlanacağından emin olabilirsiniz. Hemen belirtmemiz gerekir,

KÜNYE

Türü:	MMORPG
Yapımcı:	ArenaNet
Yayıncı:	NCSoft
Bilgi:	www.guildwars.com
Önerilen:	1.4 GHz işlemci, 512 MB RAM, 64 MB ekran kartı, 2 GB sabit disk alanı.



OYUNCU'NUN
İLK SAATİ

SEVECEKSİNİZ + Yeni karakterleri, görev çeşitliliğini.

SIKILACAKSINIZ — Sohbet ekranından.



Factions'u oynayabilmek için oyunun orijinaline yani Guild Wars Prophecies'e (Factions'un çıkmasıyla birlikte orijinal Guild Wars, Prophecies olarak adlandırıldı) sahip olmanız gerekmiyor. Oyunun incelemesine geçmeden önce size önemli bir tavsiyede bulunmamız gerekir. Oyunu alırsanız, hemen sevdiklerinizi arayıp vedalaşın, çünkü bir süre gerçek dünyadan ayrı kalacaksınız.

İlk oyun

Orijinal Guild Wars'u beğenenlerin Guild Wars Factions'u da beğeneceklerinden hiç şüphemiz yok. Eğer Guild Wars'ı daha önce oynamayanlarsanız size oyunu şu şekilde tanımlayabiliriz: Gerçekten diğerlerinden farklı ve zevkli bir MMORPG. Klasik MMORPG'lerde birbirinin çok benzeri görevler, uzun yolculuklar, sunucularda yaşanan sorunlar, oyunlarda oluşan hatalar gibi birçok unsur bizi küplere bindirmiştir. Guild Wars'taysa bu saydığımız sorunların birçoğu oyunun yapısı itibarıyla bertaraf edilebilmiş. Bunun öncelikli sebebi Guild Wars'un aslında tam bir MMORPG olmaması. Şehirler ve bazı diğer buluşma alanları, insanların birbiriyle sosyalleşebileceği, ticaret yapabileceği ve takımlar

kurabileceği, yani çok sayıda oyuncuyu barındıran alanları oluşturmakta. Bu sosyal alanların dışındaki kısımlar tek başınıza veya sınırlı sayıda üyeden oluşan bir takımla yukarıda bahsettiğimiz sorunları hissetmeden oyun oynayabildiğiniz yerler olarak tasarlanmış.

Her ne kadar şehirler dışında insanlarla karşılaşmak oyunu zevkli hale getirse de, bazı durumlarda verilen bir görevi yerine getirmek için hiç tükenmek bilmeyen sayıda insanla yarışa girmek, anlamsızca mücadeleler yapmak bir o kadar da yorucu olmuştur. Sizden onlarca level üstün ve sürekli level atlama açlığıyla etrafta dolaşan kelle avcılarına yem olmamaya çalışmak, saatler harcadıktan sonra tam son vuruşu yapacakken birinin ortaya çıkıp emeğinizi hiç etmesi sanırız her oyuncuyu kızdırır. Ama Guild Wars yapısı itibarıyla bunlara hayır demiş.

Cebinizle uyumlu

Guild Wars'un diğer MMO'lardan bir farkı da mali yapısından kaynaklanıyor. Aylık ödemelerin olmadığı Guild Wars'u aldıktan sonra istediğiniz kadar oynayabiliyorsunuz. ArenaNet ve NCSoft'un bu konuda izlediği taktik sadece zaman zaman Factions gibi büyük eklenti veya genişleme paketlerinden ücret alacak



olması. Birçok oyuncu mutlaka herhangi bir MMO oyununu almadan önce aylık faturaları da hesaba katınca, ikinci bir kez düşünmüştür. Böyle bir durumun Guild Wars için söz konusu olmaması oyunun bir diğer avantajı.

Guild Wars Factions başlı başına bir oyun, demek istediğimiz bu oyunu oynamak için oyunun orijinaline sahip olmak zorunda olmadığınız. Bununla birlikte belirtmemiz gereken bir diğer nokta var ki o da iki oyunun birbiriyle

BİLGİ

ANLAŞMAZLIK

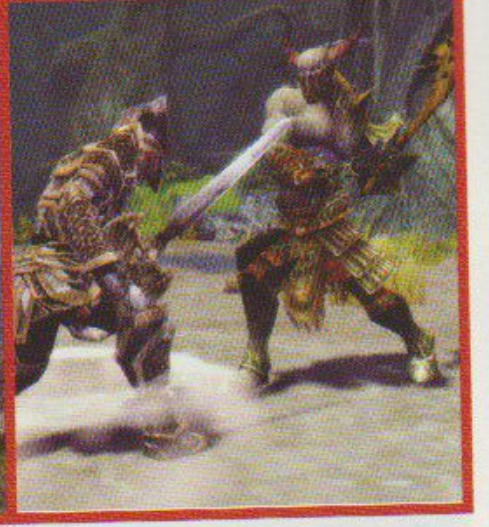
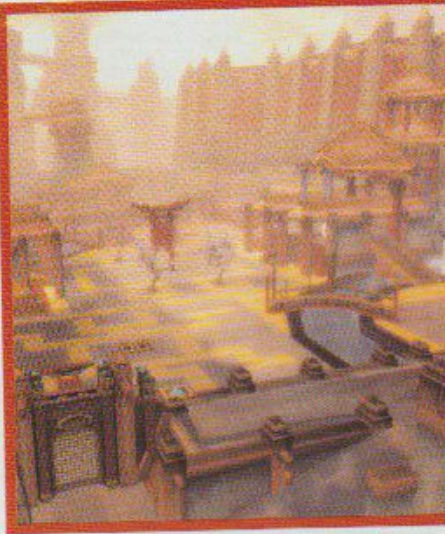
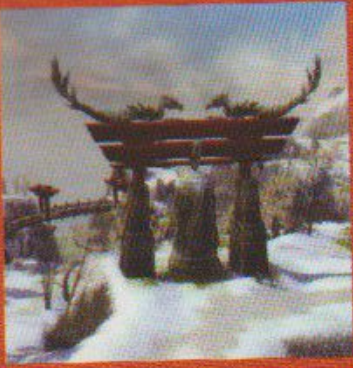
Factions kelimesi anlaşmazlık anlamına geliyor ve oyunda da ismine uygun bir şekilde klanlar birbiriyle rekabet halinde. Klanlar birbirleriyle bir araya gelerek müttefik oluyorlar ve bu sefer de diğer klanlarla mücadeleye giriyorlar. Müttefiklik sadece bir kelime değil, güzel düşünülmüş ve işleyen bir sistem. Müttefik olduğunuz klanları ziyaret edebiliyorsunuz, mesajlaşma kanallarını kullanabiliyorsunuz, ortak taktikler ve hedefler geliştiriyorsunuz. En önemlisi de aynı amaç uğruna savaşıyorsunuz. Savaşlardan zaferle ayrılan klanlar sınırlarını genişleterek oyun içerisinde daha büyük bir araziye ve kaynaklara hükmetmeye başlıyor. Oyunun bu yönüyle PvP mücadelelerini daha zevkli ve sistemli bir hale getirdiği söylenebilir.



TAVSİYE

TAKIM BULMA

PvP oynamayı tercih ettiyseniz, arenalarda zaten otomatik olarak gruplara yerleştiriliyorsunuz. Fakat oyunu PvP olarak değil de PvE yani senaryolarla oynamak istiyorsanız kendinize bir takım kurmanız gerekecek. Bildiğiniz gibi MMO'larda kurduğunuz takım oyundan alacağınız zevkle birebir ilişkili. Bu yüzden oyuna girer girmez bir takım araştırmasına başlayın, çünkü mevcut mesajlaşma sistemiyle gireceğiniz takımı biraz da şans belirleyecek.



bağlantılı olduğu. Orijinal Guild Wars Prophecies çok büyük bir kıta olan Tyria'da geçerken, Factions Cantha adında Uzak Doğu'yu hatırlatan bir kıtada geçiyor. Bu arada Cantha'nın da Tyria kadar güzel ve etkileyici olduğunu belirtmemiz lazım. Oyunun çok güzel bir özelliği orijinalinde yer alan

karakterlerin ve sınıfların bu oyunda da bulunması. Bir diğer hoş ayrıntı da Guild Wars Factions'da karakterlerin Cantha'ya uygun olarak daha Doğu'ya özgü bir şekilde modellendirilmiş olmaları.

Yeni karakter sınıfları

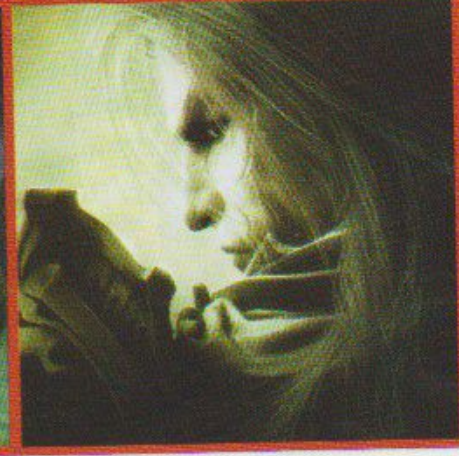
Orijinal karakterlerin yanı sıra Factions'a iki yeni sınıf daha eklenmiş. Bunlar Assassin ve Ritualist sınıfları. İki karakter de oyuna çok büyük zevk katmış. Yine üzerinde uzmanlaşacağınız, taktikler geliştireceğiniz yüzlerce beceri (skill) mevcut. Tabii orijinal oyundaki gibi bunların sadece 8 tanesini bir kerede kullanabiliyorsunuz. Bu her ne kadar bazı durumlarda sıkıcı olsa da (bildiğiniz gibi karakteriniz level 20'ye ulaştığından yüz civarında beceriye sahip oluyor) alışmak gerekiyor. Ayrıca sadece 8 tane beceriyi kullanabilmeniz, seçimlerinizi daha dikkatli yapmanızı ve bir anlamda stratejik düşünmenizi gerektiriyor. Anladığımız kadarıyla oyunun yapımcıları herkese eşit şans vermek ve oynanışı daha kolay bir hale getirmek adına tasarımı bu şekilde yapmışlar.

Yeni karakter sınıflarına geri dönecek olursak; Assassin'ler son derece hızlı hareket etme yeteneğine sahip, sert ve çevikler. Bu sınıf özellikle daha fazla aksiyondan hoşlananları kendisine çekecek gibi

görünüyor. Ritualistler'se mistik, gizemli ve bilge karakterler. Amaçlarına ulaşabilmek için birçok farklı ruhu yardıma çağırabiliyorlar. Bu yüzden Ritualistler büyücülere bir alternatif olarak düşünülebilir. Uzun zamandır Guild Wars oynayanların bu sınıfları ve kendilerine özgü skilleri denemek için sabırsızlandıklarından eminiz. Ama şunu söylememiz gerekir, oyunun programcıları tüm karakterler arasında çok iyi bir denge kurmuşlar. Bu durumda karakterlerden birisinin diğerinden üstün olduğu yönünde yorumlar yapılabilmesi tümüyle yanlış. Yine de Ritualist'in kullanımının Assassin'e göre daha karmaşık olduğu ve Assassin kadar çabuk alışılmadığı bir gerçek.

Genel oynanış

Bu arada yeri gelmişken, oyunun oynanış tarzı açısından ilk oyuna göre çok büyük bir farklılığı bulunmuyor. Ama ilk oyunu oynamayanlar için ufak bir ekleme yapacak olursak, oyunun kontrolü son derece kolay. Arayüz karmaşık değil ve oyunu açtıktan çok kısa bir süre sonra oyunu zorlanmadan oynayabiliyorsunuz. Tabii arkadaşlarınızın yer aldığı bir klandaysanız işiniz çok daha kolay olacaktır. Oyunun bir başka hoş özelliği, Assassin ve Ritualist karakterleriyle, orijinal Guild Wars'a sahip olsanız da oyuna Tyria'da



başlayamamanız. Tyria'ya gidebilmek için oyunda ilerleme kaydetmeniz ve oraya gemiyle ulaşmanız gerekiyor. Tabii bu durum orijinal oyunda yaratmış olduğunuz karakterlerinize de aynı şekilde işliyor; eski karakterinize de Cantha'ya gemiyle gitmeniz gerekli.

Tyria ve Cantha arası gemi seyahati güzel düşünülmüş ve son derece kolay. Tabii oyunlardan her ikisine sahipseniz ve limana ulaşabiliyorsanız. Guild Wars Prophecies gibi Factions'da da kıta içerisinde daha önceden bulunduğunuz ana yerlere ışınlanabiliyorsunuz. Son derece gerekli ve işleri kolaylaştıran bir özellik. Çünkü oyun çok büyük bir harita üzerine kurulmuş ve ışınlanma sayesinde de uzun süreli anlamsız yolculuklar önlenmiş durumda. Tyria ve Cantha kıtaları arasında Battle Isles adaları yer alıyor ve genel olarak PvP savaşları burada cereyan ediyor. İlk Guild Wars'ta da olduğu gibi Factions'da da gelişmiş bir PvP karakteri yaratabiliyorsunuz. Böyle bir karakter yarattıysanız sadece dövüşlerle yetinecek ve oyunun konusunu veya oyunun geçtiği yerlerden birçoğunu göremeyeceksiniz. Yine de PvP mücadelelerinin aksiyonun en yoğun olduğu anlar olduğu şüphesiz.

Yeni kıta

Cantha, Tyria'ya göre her açıdan çok daha gelişmiş bir kıta. Prophecies'in karanlık ve karamsar ortamlarına kıyasla daha canlı ve hareketli. Cantha'da gezdiğiniz arazilerde yüzlerce NPC ve her türlü hayvanla karşılaşacaksınız. Bununla beraber oyunda yer alan ortamlar kadar verilen görevler de bir o kadar dinamik ve canlı. Oyunun başında yer alan kısa brifinge katıldıktan sonra oyunun konusu daha iyi anlaşılıyor.



Cantha'da salgın bir hastalık var ve halk çaresiz. Bu salgının arkasında yüzlerce yıl önce ölen Shiro adında kötü bir savaşçının olduğunu öğrendikten sonra macera başlıyor. Yüzyıllar önce Shiro'yu kimin öldürdüğünü, bunu nasıl başardığını araştırmaya başlıyorsunuz. Sizin de amacınız aynı, Shiro'yu etkisiz hale getirmek. Oyunun başında iki grubun bulunduğunu öğreniyorsunuz, bunlar Kurzick ve Luxon'lar. İki grup da Shiro'nun yüzlerce yıl önce öldürülmesinde rol oynamış. Kurzick'ler daha çok sadakat ve yaratıcılığa önem veriyorlar. Luxon'lar şeref ve güce değer veriyorlar. Oyunun başında bu iki gruptan birisini seçiyorsunuz ve bir alliance'a (müttefiklik) girmiş oluyorsunuz.

Factions klanlar üzerine kurulmuş ve siz ne kadar yalnız oynamak istesiniz de bir süre sonra muhakkak bir klanla girmek durumunda kalıyorsunuz. Her yerde bir klanla karşılaşma şansınız var ve ana şehirlerde muhakkak kendisine yetenekli oyuncular arayan klanlar mevcut. Yine de mesajlaşma sistemi üzerinde bir eleştiri yapmak gerekiyor. Oyun her ne kadar klanlar üzerine kurulmuşsa da oyunda yer alan diğer kişilerle iletişime geçmek karmaşık ve çok zor anlaşılır bir şekilde. Bu yüzden klanlar ne kadar da kendilerine üye arasalar veya siz ne kadar bir takım aradığınızı belli etseniz de, insanların bu mesajların

nereden geldiğini anlamaları her şeyi çok rahat kullanılan ve hiçbir yerde sorun yaratmayan bu oyunun tek sorunu. Mesajlaşma sistemi bir karmaşa halinde, olan biten olayları anlayabilmeniz içinse mesajları pür dikkat izlemeniz gerekiyor.

Sonuç

Factions hem oyunu daha önceden oynayanlara hem de ilk kez oynayacaklara büyük bir keyif sunuyor. Ama bu arada şunu belirtmemiz gerekir oyunun her ikisine sahip olacak oyuncuları çok daha büyük bir dünya ve heyecan bekliyor. İlk dünyayı tam öğrenmiş ve bu dünyada ustalaşmışken şimdi karşınızda hiç bilmediğiniz uzak diyarlar var. Diğer kıtadan bu farklı kıtaya gelince kendinizi tam bir yabancı gibi hissedeceğiniz muhakkak. Guild Wars Factions kesinlikle herkes için çok heyecan verici bir evren sunuyor ve yapılacak dünya kadar iş bulunmakta. Oyunla ilgili belki bahsetmediğimiz birçok özellik var. Fakat yazımızın başında da değindiğimiz gibi oyun gerçekten çok güzel. Bunun ötesinde bu incelemeyi hazırlamaya başladığım andan itibaren masaüstümde bulunan "Guild Wars Factions" ikonu adeta bir büyücü gibi bize yapmadığını bırakmadı. Sonuçta herkesin bir dayanma sınırı var, müsaadenizle soluğu Cantha'da alacağım.

Ercüment Yılmaz
mr.ercument@gmail.com



YORUM

BAĞLAYICI ÖZELLİKLER

Zengin konu içeriği, grup halinde veya yalnız başınıza yapılabilecek bitmek bilmeyen işler, sürekli aktif kalan bir dünya, takılmaların veya yavaşlamaların olmadığı bir düzen, iyi düşünülmüş, eskisine göre daha farklı hareketli mücadeleler, yani bu oyunda herkes için bir şey var. Guild Wars Factions sizi de esir edecek.



SONUÇ



PvP seçenekleri, iki yeni karakter sınıfı, renkli Chanta kıtası, müzikler. Mesajlaşma sisteminde karmaşa yaşanabiliyor.

➔ %97

Efsane canlanıyor

RISE OF NATIONS

RISE OF LEGENDS

Strateji fanatiklerinin uzun süreden beri beklediği oyun nihayet kapımıza dayandı. Rise of Legends'in RTS türüne farklı özellikler katacak bir başlık olduğunu düşünüyoruz.

BİLGİ

BAŞLARKEN

2003 yılında Microsoft tarafından piyasaya sürülen Rise of Nations oyununu sanıyoruz ki duymayan yoktur, tabii oyunun yapımcı firması Big Huge Games'in adını da... Big Huge Games çalışanları şu günlerde yine heyecanlı günler yaşamakta. Çünkü belki tam anlamıyla RoN'in bir devam oyunu olmasa da, temelde aynı konsept üzerine kurgulanmış ve yepyeni bir dünyada geçen Rise of Legends'ı piyasaya sürmeye hazırlar. Belki de sizler bu yazımızı okuduğunuzda oyun çoktan piyasaya çıkmış olacak. Ayrıca DVD'mizde yer alan demosunu da oynama imkanına sahip olacaksınız. Oyun piyasaya sürülmeden kısa bir süre önce Big Huge Games'in patronu ve Rise of Nations'in yaratıcısı Brian Reynolds'la bir söyleşi yapma imkanına sahip olduk.

OYUNCU

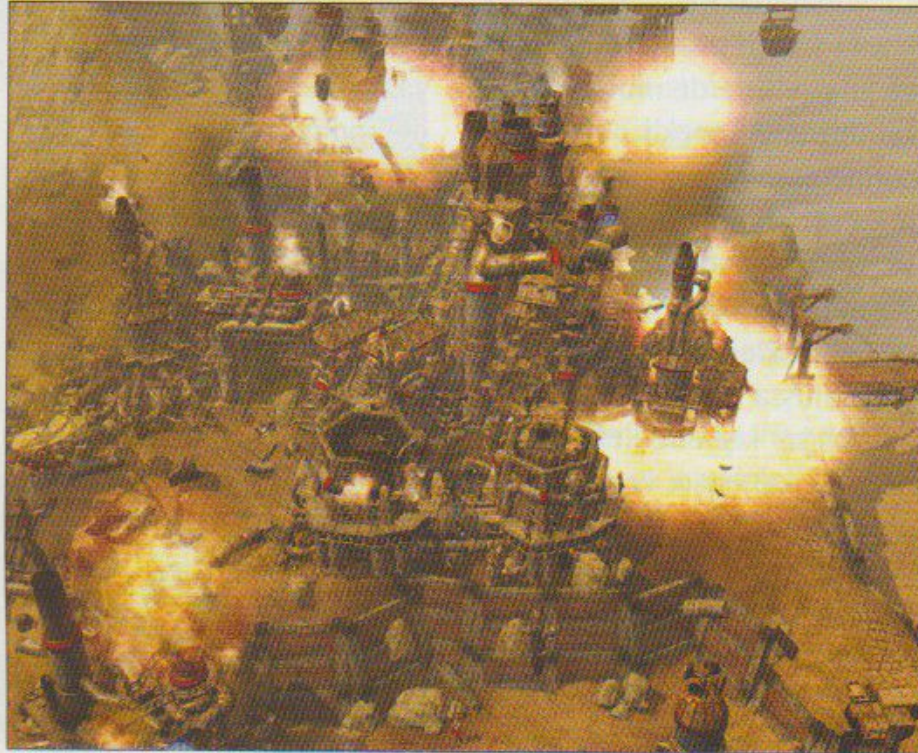
Bilgisayar oyunları ile haşır neşir olup da, dünyanın en iyi oyun yapımcıları arasında gösterilen, hatta "Oyun Tanrısı" olarak seçilmiş sizin gibi bir dehanın adını duymayan yoktur. Ancak bir kez daha sizi kendinizden dinlemek isteriz. Örneğin, bilgisayar oyunları ile sizi kim tanıştırdı? İlk bilgisayar oyununuz hangisiydi? Bildiğimiz kadarıyla eskiden Berkeley Üniversitesi'nde felsefe eğitimi

almaktaydınız. Felsefe ve oyunlar, tamam birbiriyle ilişki konular ama, oyun sektörüne geçmeye nasıl karar verdiniz?

BRIAN REYNOLDS:

Oynadığım ilk bilgisayar oyunu "Original Adventure"di. 12 yaşlarındaydım ve babamın ofisindeki dev PDP-11'de oynamıştım. 13 yaşına geldiğimde nihayet kendime ait bir TRS-80'im oldu. Aynı yıl, kendi yazdığım küçük bir RPG oyununun bir yazılım dergisinde yayınlanmasıyla,

bu işten ilk paramı da kazanmış oldum. Genç bir delikanlı olarak yaz işlerimin hepsi programlama üzerineydi. Okulumuzun bilgisayar sisteminin, sistem operatörüydüm aynı zamanda. Anlayacağınız tümüyle bilgisayar üzerine çalışmaktaydım. Üniversite çağına geldiğimdeyse, o dönemde bilgisayar üzerine verilen eğitimleri çok da yeterli olmadığını fark ettim. En azından verilen dersler veya işlenen konular arasında uzmanlaşmamış olduğum herhangi bir alan bulunmuyordu. Bu yüzden ben de çok daha ilginç olacağını düşündüğüm bir diğer alana, tarih ve felsefe bölümüne yöneldim. Elbette ki tüm yaz işlerim yine bilgisayar üzerineydi. Uzunca bir süre, ileride bir felsefe öğretmeni olacağımı düşündüm. Ancak sonunda bilgisayar oyunları yapmak istediğimi gördüm. Zaten yaklaşık 10 yıldan beri, en azından kendim için bilgisayar oyunları yapıyordum. Bu yüzden, Microprose'daki ilk işime girebilmemi sağlayan ve üst



Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!

DVD



düzyer programlama yeteneklerimi sergileyebildiğim demoyu hazırlamam zor olmadı.

OYUNCU

Kariyeriniz süresince hangi oyunlara imza attınız ve bu oyunlardaki rolünüz neydi?

BRIAN REYNOLDS:

Microprose'da üzerinde çalıştığım ilk oyun, meşhur anime grafik maceralarına benzeyen, "Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender"di. Projeye bir programcı olarak başladım. Ancak baş programcının yapımcılığa terfi etmesiyle, kendimi baş programcı koltuğunda buldum. Rex'in

ardından, iki grafik macera oyunu daha hazırladık. Ancak maalesef macera türünden beklediğimiz başarıyı yakalayamadık ve ivmenin yavaş yavaş stratejiye doğru yönlendiğini gördük. Bu geçiş sürecinde programlamanın yanı sıra tasarım işlerine de el atma şansına sahip oldum. İlk olarak 1994 yılında Colonization'da yardımcı tasarımcı olarak görev aldım. Yayınlandığı dönemde, Colonization gerçekten iyi bir başarı yakalamıştı ve bu bana 1996 yılında Civilization II'de "Lead Designer" olarak görev alma imkanı sağladı. Daha sonra Microprose'dan ayrılarak Firaxis'i kurduk. Burada 1997 yılında Sid Meier'in Gettysburg isimli oyununa bazı katkıları bulundum. Ancak zamanımın büyük çoğunluğunu yine Lead Designer rolünü üstlendiğim ve benim ana projem olan Alpha Centauri üzerinde

harcadım. 2000 yılında birkaç arkadaşım ile beraber, artık RTS oyunları üzerine yoğunlaşmaya karar verdik ve Firaxis'den ayrılarak Big Huge Games'i kurduk. 2003 yılında piyasaya sürülen Rise of Nations'ın tasarımını yönettim ve şimdi de Rise of Legends'in.

OYUNCU

Big Huge Games'in başkanı olan, Brian Reynolds neler yapar?

BRIAN REYNOLDS:

Öncelikle oyunlarımızın Proje Lideriyim, bunun anlamıysa yaptığımız oyunların tüm yönetiminden sorumlu olmam. Örneğin, bu sayısız konsept sanat toplantıları anlamına gelir. Aynı zamanda, projenin Lead Designer'ıyım. Yoğun bir şekilde oyunun kurallarını hazırlama ve dengeleme konularıyla ilgilenmekteyim. Aynı zamanda hala bir hayli

kod yazmaya da devam ediyorum (bazı oyun kural kodları ve bolca arabirim kodu). Oyunumuzun arabiriminin hazırlanması ve geliştirilebilmesi konularında çok ilgili olduğumdan, zamanımın büyük bir kısmını, beta tester'larımız tarafından oyunumuzun test edildiği laboratuvarımızda geçiriyorum. Kişilerin oyuna yaklaşımlarını, menü kullanımları ve oynayıp tarzlarını analiz ederek, nasıl daha başarılı bir deneyim ortamı sunulabileceğini gözlemliyorum. Son olarak da oyunumuz yeteri kadar hazır olduğunda; projenin basın sözcüsü olarak, yola düşerek basına ve fanatiklere oyunumuzu tanıtıyorum.

OYUNCU

Yaptığınız oyunlardan hangisini "en iyi" tanımlamasını hak ediyor?

BRIAN REYNOLDS:

Gerçekten zor bir soru, nitekim her biri ayrı bir yere sahip. Ancak seçimim galiba Rise of Legends. Hazırlanması kesinlikle en zor oyunumuz oldu, ancak en iyisi olacağını düşünmeye başladım. Fakat siz buna karar vermeden önce oyunu kendi gözlerinizle görmelisiniz.

OYUNCU

Bir oyun tasarımcısı olabilmek, tüm oyun severlerin hayalidir. Tabii ki



BİLGİ

OYUNCU

Bunca işinizin arasında başka oyunları oynama fırsatı buluyor musunuz?

BRIAN REYNOLDS:

Benim favori türlerim strateji ve RPG. Strateji tarafında son dönemlerde bir hayli fazlaca AoE 3 oynuyorum. Biraz daha zaman ayırabilirsem eğer, Battle for Middle Earth 2 oynamayı da istiyorum. RPG tarafındaysa, özellikle geçen yıl oldukça fazla World of Warcraft oynadım ve Lvl 60 bir Priest'im var. Son zamanlardaysa Oblivion'a sarmış durumdayım.

öncelikle bazı konularda yetenekleriniz olması şart ve bazen bu yeteneklerinizi keşfedebilmek için bir başlangıç noktasına ihtiyaç duyarsınız. Sizin görüşünüze göre en iyi başlangıç noktası nedir?

BRIAN REYNOLDS:

Bir kişinin oyun tasarımı kullanabileceği çok farklı yetenekler bulunuyor. Bunların en kritiklerinden biriye hiç şüphesiz, kaleminin çok kuvvetli olması gerekliliği. Ürün hakkında inandırıcı ve ikna edici bir şekilde yazabilme yeteneğine sahip olmalı, ayrıca yaratıcı bir şekilde parçaları bir araya getirmeyi bilmeli.

Bir diğer önemli yetenek de hiç şüphesiz bilgisayar programlama konusundaki hakimiyeti. Bu bahsettiğimiz her iki özelliğe birden, yani hem yazarlık hem de programcılık yeteneklerine sahip olabilmek ender rastlanır bir şeydir. Ancak her ikisine de sahip olmak şüphesiz çok önemlidir.

OYUNCU

Kendi yarattığınız bir oyunu oynarken neler hissediyorsunuz?

BRIAN REYNOLDS:

Yine geçmişe dönecek olursam, oyun yazmamın asıl sebebi oynayabilecek oyunlara sahip olabilmem demektir. Delikanlılık dönemimde bir bilgisayar oyunu alabilecek kadar param olmuyordu, bu yüzden kendi oyunlarımı yazmaya başladım.

Hala o dönemin izleri bir şekilde bende devam ediyor. Yani oynayabileceğim oyunlar yapmaya çalışıyorum. Tam anlamıyla bitmiş oyunlarımızı oynamak gerçekten çok ama çok eğlenceli oluyor.



OYUNCU

Rise of Legends'a geri dönecek olursak... Sizden Rise of Nations için bir devam oyunu bekleyenler için bu başlık büyük sürpriz oldu. Neden ansızın fantezi dünyasına geçmeye karar verdiniz?

BRIAN REYNOLDS:

Aslında öncelikle tüm dünyaya çok değişik konularda oyunlar yapabileceğimizi göstermek istedik. Ayrıca ikinci oyunumuzdaki ana hedeflerimizden biri, oyun severleri gerçekten mükemmel grafik detaylarla büyülemektir ve fantezi dünyasında çok daha rahat ve etkin bir şekilde çalışabileceğimizi düşündük. Sonuç olarak böyle bir oyun yapabilmek için birçok farklı fikre sahiptik ve bir deneyelim dedik.



OYUNCU

Yarattığınız fantezi dünyası, alışık olduğumuzdan farklı bir formda ele alınmış. Yani bu evrende Orc'lar / Elf'ler yer almıyor. Bunların yerine çok farklı unsurlara yer verilmekte. Bu unsurların kaynakları hakkında neler söyleyebilirsiniz?

BRIAN REYNOLDS:

İşin ilginç yanı, bu oyunu hazırlarken kullandığımız fikirlerin büyük bir çoğunluğunun, daha önce başka oyunlar için düşünülmüş ama sonrasında ertelenen konseptlerden oluşması. Örneğin, bir dönem "Binbir Gece Masalları"nu konu alan bir oyun hakkında konuşmaya başlamıştık. Ancak gerçekten bir RTS başlığı için yeterince malzemeyi bir araya getirmeyi başaramadık.

Herhangi bir fantezi RTS oyununda gayet güzel bir uygarlık seçeneği olabileceğini biliyorduk. Benzer bir şekilde Rönesans dönemini konu alan bir oyun hakkında bazı fikirlerimiz vardı veya Leonardo Da Vinci'nin icatları etrafında şekillenen bir oyun üzerine. Ancak yine salt bu konu etrafında şekillenen bir oyun çıkartabilecek kadar çok malzemeyi bir araya getirebilmemiz mümkün olmadı. Peki biz ne yaptık? Fantezi evrenimizde bu

BİLGİ

OYUNCU

Bir bilgisayar oyununda sizi en çok ne etkiler? Bir oyunun en önemli unsurları sizce nelerdir?

BRIAN REYNOLDS:

Sanırım bir oyunda diğer tüm unsurlarından çok gerçekten üst seviye bir deneyim arıyorum. Kötü hazırlanmış arabirimlerinden ötürü birçok oyunu henüz başlarındayken kapattığım olmuştur. Belki de bu yüzden zamanımın büyük bir çoğunluğunu, oyunlarımızın arabiriminin tasarlanması üzerine harcamaktayım. Oyunların ilk olarak dikkat ettiğim unsuru bu. Fakat grafikleri, oynanışı, ses ve teknik yönlerinin tümünün de mükemmel olması gerekir.

düşüncelerimizi de bir uygarlık haline getirdik. Kısacası gerçekten ilginç ve parlak bulduğumuz bazı fikirlerimizi ele alarak bunları birbirleriyle bağdaştırmaya çalıştık.

OYUNCU

RoL gayet sağlam bir tekli oyun campaign'ine sahip ve bu onu orijinal oyundan farklı kılıyor. Bize oyunun kısaca hikayesinden ve Aio evreninden bahseder misiniz?

BRIAN REYNOLDS:

Kahramanımız Giacomo genç bir mucittir. Ancak ağabeyi beklenmedik bir cinayete kurban gidince, varisi olarak ülkenin başına geçer ve tüm Vinci şehirlerini işgal etmek isteyen şeytani Doge'a karşı ülkesini koruma kararı alır. Ülkesinin savunmasında bazı mekanik icatlarının yardımına da başvurur, ancak bir noktadan sonra bunlar da yetersiz kalmaya başlar. Nitekim Doge bazı dış güçlerden de yardım almaktadır. Bu yüzden Giacomo Alin diyarına bir yolculuğa çıkmak zorunda kalır. Kahramanımız burada Dark Glass'ı keşfeder ve tüm bu kötülüklerin arkasında Cuotl'un eli olduğunu açığa çıkartır. Sonuç olarak düşmanlarına

göğüs germek ve onları yenmek zorundadır. Ancak stratejik haritayı çok dikkatli bir şekilde kullanıp, müttefiklerini bulmalı ve güçlerini şekillendirmelidir.

OYUNCU

Rise of Legends'taki uygarlık seçenekleri hakkında bilgi verebilir misiniz? Bu uygarlıkların özel yetenekleri veya birimleri nelerdir?

BRIAN REYNOLDS:

The Vinci uygarlığı, adından da anlayacağınız gibi direkt olarak Leonardo Da Vinci'nin icatlarından yola çıkılarak oluşturuldu. Askeri birimleri, örneğin Pirata Flyer'ları özellikle ani akınlar için oldukça elverişli. Clockwork Men birimleri özellikle göğüs göğse savaşlarda oldukça etkililer. Steam Cannon ve Juggernaut gibi büyük savaş makineleri de keza öyle. En güçlü birimleriyse, koskoca bir düşman ordusuyla bile tek başına mücadele edebilecek güce sahip, dev bir mekanik örümceğe benzeyen Land Leviathan'lar.

Tha Alin, Binbir Gece Masalları'ndaki hikayelerden etkilenecek hazırladığımız bir uygarlık. Örneğin Alin'ler Djinn veya çölün diğer ruhlarını kendi saflarında



savaşmaları için çağırma yeteneğine sahipler. Çöl Manta'larına binen Heartseeker okçu birimleri, Scorpion Rider'lar, ateşten Afreet'ler, Flame Elementler, Glass Golem ve Glass Dragon gibi dev cam yaratıkları askeri birim seçeneklerinden bazıları. The Cuotl uygarlığındaysa Tanrıların Arabaları'ndan esinlendik. Aio evrenine binlerce yıl öncesinden geldikleri söylenmekte. Kendilerini tanrı gibi gösterip, yerel halkı kontrolleri altına almış durumdalar.

OYUNCU

Binbir Gece Masalları, Rönesans ve Da Vinci'den izler, Tanrıların Arabaları... Neden birbirleriyle alakasız konuları aynı çatı altında derlemeyi düşündünüz? Bu konuları birbirleriyle bağlayabilmek zor olmadı mı?

BRIAN REYNOLDS:

Biz RTS oyunları için yeni ve daha önce hiç denenmemiş bir olguyu ortaya çıkartmaya çalıştık. Aynı zamanda, insanların ırklar arasında bazı bağlantılar kurabilmesini de istedik, sezgisel olarak ırkların neyle alakalı olduklarını anlayabilmelerini.

Uygarlıklarımızı insanlık tarihinden ve kültüründen yola çıkarak modellememiz, oyuncuların ilişkilerin temellerini çözümleyebilmelerini sağlamanın en açık yoluydu.

OYUNCU

Mücadele gerektiren bir oyun dünyası yaratabilmek için, nasıl bir yapay zeka sistemi oluşturdunuz?

BİLGİ

OYUNCU

Bu kez neden sadece 3 oynanabilir uygarlık seçeneğiyle kısıtlı kalmayı tercih ettiniz?

BRIAN REYNOLDS:

Bunun bir dezavantaj olacağını düşünmüyoruz. Oldukça uzun bir süredir birbirleriyle radikal değişiklikler gösteren 3 farklı uygarlığın bir RTS oyununda işlendiğini görmedik. Aralarında ufak değişiklikler olan onlarca ırk seçeneği yerine, farklı oynanış deneyimleri sunacak ve oyuncuların her biri için yeni diyebileceği az sayıda ırkın çok daha eğlenceli bir deneyim olacağını düşünüyoruz.



BRIAN REYNOLDS:

Bir oyunu sevdiren şeylerin başında yapay zekasının sağlam bir yapıya sahip olup olmaması geliyor. Bu yüzden zamanımızın büyük bir çoğunluğunu yapay zekanın ciddi bir rakip olabilmesini sağlayabilmek için harcadık. Bilgisayara, oyunu neredeyse bir insan gibi oynayabilmeyi öğretmeye, yani bir insanın kullandığı ani akınlar veya yön değiştirmelerini öğretmeye çalıştık.

OYUNCU

Biraz da oyundaki büyü sisteminden konuşalım. Büyü, bu oyunda nasıl işliyor ve büyü yardımıyla neler yapabilmemiz mümkün olacak?

BRIAN REYNOLDS:

The Alin'ler oyunda büyüye başvuran esas uygarlık durumunda. Yapabildikleri büyülerin büyük bir çoğunluğu yoktan çeşitli birimleri var edebilme üzerine. Yani çok çabuk bir şekilde oldukça kalabalık ordular yaratıp, savaşın tüm kaderini değiştirebilme yeteneğine sahip durumdalar. Ancak büyü kullandıktan hemen sonra, tekrar büyü yapabilmek için öncelikle mana'larının dolmasını beklemek zorundalar. Bu yüzden oyuncular büyüye hangi anlarda başvurmaları gerektiğini çok iyi belirlemeliler. Rise of Legends'ta büyü gerçekten çok kuvvetli olabiliyor, ancak bunun yanında sınırlı bir kullanıma sahip durumda.

OYUNCU

Oyunda hem teknoloji hem de büyüye yer verdiniz ve her ikisi de kurgusal bir yapıya sahip. Konu oyun dengelerine gelince sizin de

özellikle bu noktada gerçekten çok başarılı olduğunuzu biliyoruz. Peki oyundaki bu iki farklı sistem, dengelemeye nasıl bir etkide bulundu?

BRIAN REYNOLDS:

Aslında birbirinden radikal çizgilerle ayrılan 3 uygarlık seçeneğine karar verdiğimiz an, dengeleme adına birçok unsuru ihlal ettiğimizi biliyorduk. Ancak bu aynı zamanda projemizin en eğlenceli yanlarından biri oldu. Microsoft'la birlikte çalışıyor olmamızın avantajı, gerçekten dünyanın en iyi oyuncularından oluşan ciddi bir test ekibine sahip olmamız. Tüm yönleriyle oyunumuzu test eden bu oyuncular, bize oyun sistemimizin nasıl kırılabilirliğini gösteriyorlar. Sonuç olarak söyleyebilirim ki oyunun dengesi konusunda çıkardığımız işle gurur duyuyoruz.

OYUNCU

Oyundaki çoklu oyun modları neler?

BRIAN REYNOLDS:

Bizler çoklu oyun camiasının büyük fanatikleri arasında yer alıyoruz. Belki de bu yüzden oyunumuz için oldukça geniş çoklu oyun modları geliştirmeye çalıştık. Bunların bir kısmı artık klasikleşmiş modlar. Ancak bizim özellikle favorimiz olan modlardan biri "No Rush" opsiyonu. Bu opsiyon ile 2 ila 30 dakika arasında, ki bu oyuncular tarafından belirlenebilen bir süre aralığı, herhangi bir saldırıyı yasaklayabiliyorsunuz. Ayrıca çeşitli haritalar üzerine özellikle uygun bazı modlar şekillendirdik. Yani sadece deathmatch veya king-of-the-hill modları için hazırlanmış harita seçenekleri de bulunmakta.



OYUNCU

Oyunun grafik özellikleri hakkında neler söyleyebilirsiniz, hiç şüphesiz ekran görüntüleri çok şey anlatıyor ama?

BRIAN REYNOLDS:

Rise of Legends üzerinde çalışmaya başladığımız andan itibaren en büyük hedeflerimizden biri, oynanış ve diğer unsurları kadar, grafiksel yönden de özel bir oyun ortaya çıkarabilmektir. Ekip olarak bu görevimizde de gerçekten başarılı olduğumuz hissiyi paylaşıyoruz. Oyun içerisindeki her öğe etkileşimli animasyonlarla canlı ve akıcı bir formda dizayn edildi. Görsel güzellikler yaratmaya çalıştığımız dünyanın etkisini destekler nitelikte.

OYUNCU

Oyunun ses ve müzikleri hakkında aktaracaklarınız?

BRIAN REYNOLDS:

Oyun içi müzikler bana göre oyuncunun kendini oyuna kaptırmasına yardımcı olan en önemli etkenlerden biri. Buna benzer şekilde oyundaki diğer ses efektlerinin de kusursuz olması gerekiyor. Örneğin oyundaki karakter seslerinin

uygunluğu da çok önemli. Ayrıca sürekli olarak bazı sesli feedback'lerin sağlanması da gerekiyor. Biz oyunumuzda tüm bu öğelere yeterince yer verdik.

OYUNCU

Peki sırada ne var, yani Rise of Legends tam anlamıyla bittikten sonra? RoN başlığına geri dönmeyi planlıyor musunuz?

BRIAN REYNOLDS:

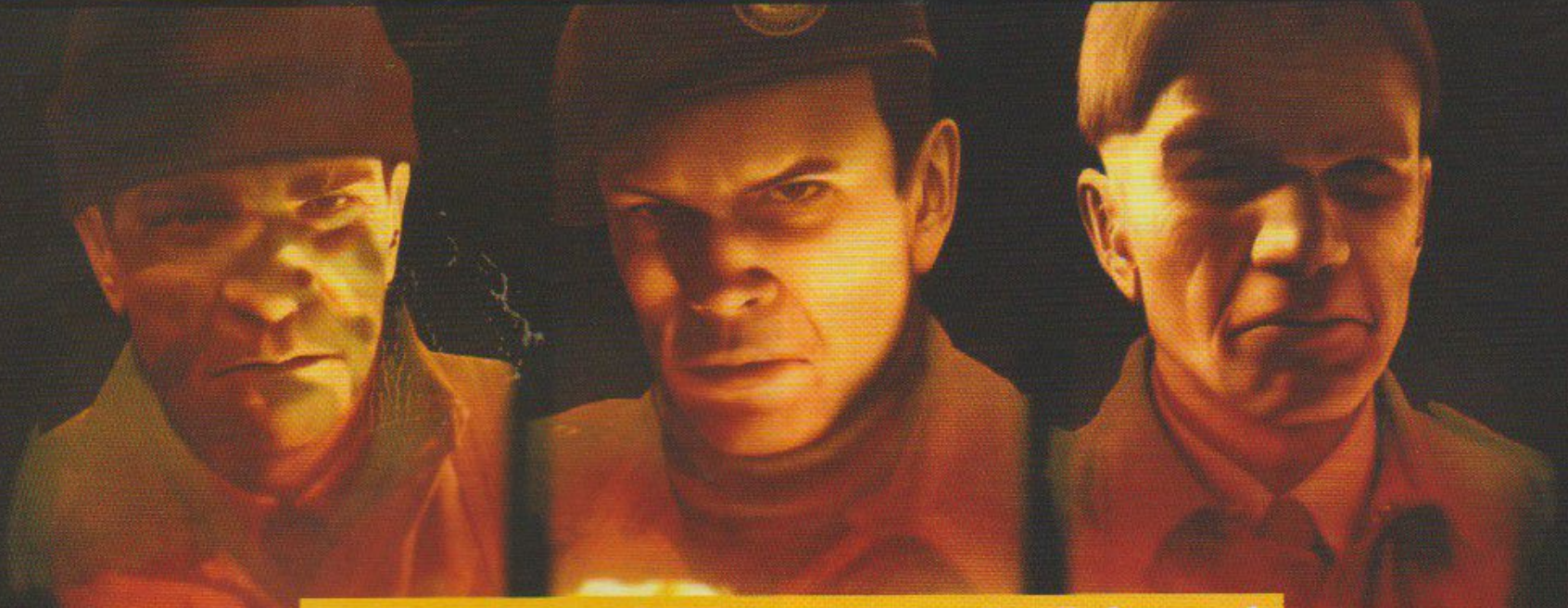
Şu an tümüyle RoL'i bitirebilmek için odaklanmış durumdayız. Oyuna son dokunuşlarımızı yaptıktan sonra, hiç şüphesiz hepinizin uzun bir tatile ihtiyacı var. Big Huge Games'in bir sonraki adımlarınıysa işte bu uzun tatilin ardından düşünmeye başlayacağız.

OYUNCU

Ve son olarak, sizce oyun severler Rise of Legends'ı sevecekler, çünkü?

BRIAN REYNOLDS:

Çünkü yıllardır aradıkları ve istedikleri bazı unsurları onlara sunacak bir oyun bu. Klasik RTS oyun mekanikleri üzerinde yaptığımız değişiklikler ve türe getirdiğimiz ciddi yenilikler, son derece yaratıcı bir dünyada sunulmakta.



Konsept aynı fakat oynanış tümüyle yeni

COMMANDOS STRIKE FORCE

**Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!**



Sadece 3 komandoyla Alman birliklerinin içine dalıyorsunuz. Keyfini çıkarın :)

BİLGİ

SİLAH SEÇENEKLERİ

Oyunda tümü İkinci Dünya Savaşı'nda kullanılmış orijinal ve ünlü silah seçeneklerine sahibiz. Alman Luger veya MP-40'ları, Amerikan Thompson veya BAR'ları (Browning Automatic Rifle), Rus PPD-40'ları bu seçeneklerden sadece bazıları. Oyunda öldürdüğünüz düşman birimlerinin silahlarını alıp kullanabilmeniz de hoş bir özellik. Ancak sadece tek bir bölümde, ki tümüyle keskin nişancınızın üzerine şekillenen bir bölüm, sadece elinizdeki silahla kısıtlı kalıyorsunuz. Silahların tepkileri oldukça yerinde ve elinizdeki silaha göre değişik nişan ve ateş etme teknikleri kullanmanız gerekiyor.

Commandos ve onu aynı adla takip eden oyunlar hiçbir zaman yapımcılarına para sayma makinesi aldırmasa da gizlilik ve aksiyonu ustaca bir araya getirebildiği için her daim epey kalabalık bir hayran kitlesini peşinden sürüklemeyi başardı. İkinci Dünya Savaşı'nın oyun dünyasının üzerinden hiç kaybolmayan çekiciliği, keyifli bir strateji anlayışıyla birleşince Commandos bugüne kadar bilgisayarında boy gösterdiği hemen herkesi kendisine esir etti ve adını günümüze kadar taşıdı.

Ek paketleriyle beraber ve her ne kadar bambaşka bir türde karşımıza çıkartılıyor olsa da serinin beşinci oyunu olarak lanse edebileceğimiz Commandos: Strike Force'un

yapmak istediği işi kısaca özetleyecek olursak. Öncelikle serinin daha önceki oyunlarının ruhunu, 2 boyutlu izometrik dünyadan çıkararak artık bu tür içeriğe sahip oyunların olmazsa olmazı FPS (first person shooter) tarzına sokmayı hedeflemekte. Bunun yanı sıra oyunun sessiz ve derinden ilerlemeye dayalı temellerinin de korunmasına çalışılmış. Bunun gibi türler arası bir geçiş denemesini seneler önce Command and Conquer: Renegade'de görmüştük. Açıkçası çok da başarılı bir girişim değildi. Zaten bu nedenle Strike Force'un tasarım haberlerini alır almaz akıbetinin aynı olacağından korktuk. Neyse ki, bu korkularımız tümüyle yersiz çıktı, sonuçta Pyro

Studios gayet başarılı bir başlığa imza atmış.

Bildik unsurlar

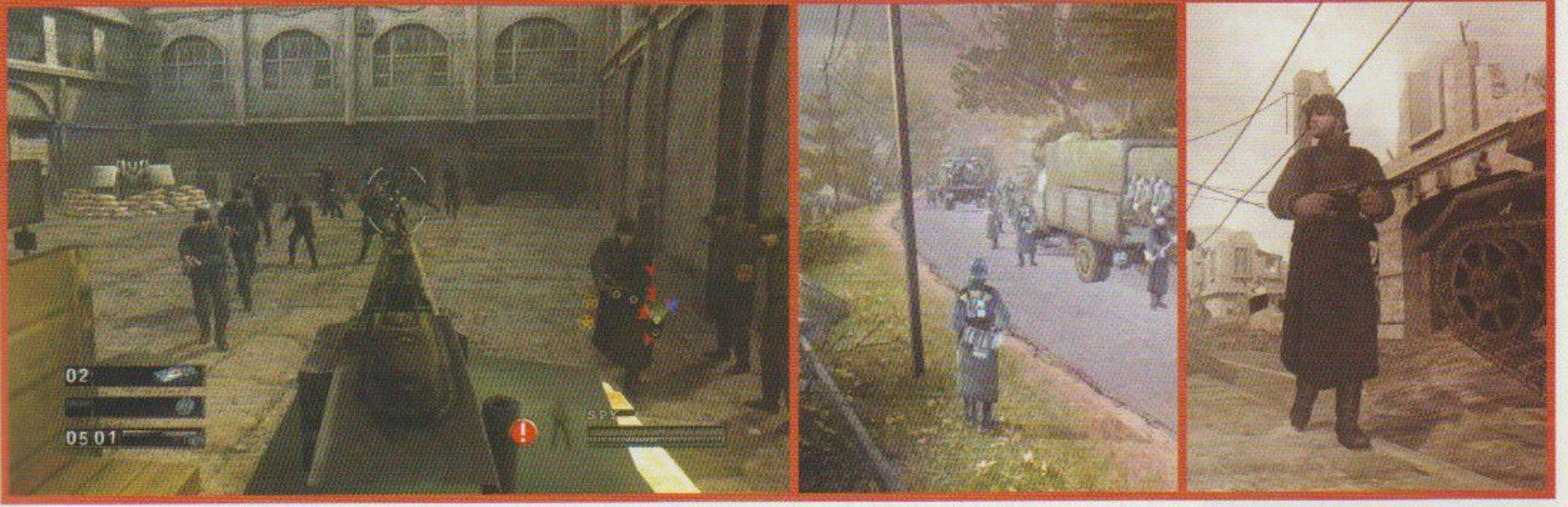
Dışarıdan verdiği görünüm itibarıyla sıradan bir FPS pelerinine bürünen Commandos: Strike Force, başına geçip biraz kurcalamaya başladıktan sonra tanıdık yüzünü yeniden gösteriyor. Emir almaya hazır komandolar

KÜNYE

Türü:	FPS
Yapımcı:	Pyro Studios
Yayıncı:	Eidos Interactive
Bilgi:	www.commandosstrikeforce.com
Önerilen:	1.8 GHz işlemci, 512 MB RAM, DirectX 9.0c uyumlu 64 MB ekran kartı, 3.9 GB sabit disk alanı.

**OYUNCU'NUN
İLK SAATİ**

SEVECEKSİNİZ + Seslerin mükemmelliğini. **SIKILACAKSINIZ —** Grafiklerin bayağılığından.



yine görevlerini kendilerinden sayı ve donanımca güçlü Alman askerlerine karşı zeka ve becerilerini kullanarak yerine getirmek zorundalar. Harita yine alt edilmesi imkansız sayıda düşman askerleriyle dolu. Üstüne üstlük bu sefer kontrolünüz altındaki komando sayısı sadece üç tane. Denizci ve patlayıcı uzmanı gibi sınıflarda uzmanlaşmış olan kahraman askerler en azından savaşın ekrana yansıyan bölümünde ortalıkta görünmüyorlar. Önceki oyunlara göre çok daha hızlı gelişen olaylar ve daha saldırgan bir havada akıp giden bölümler boyunca daha çok sayıda komandoyu yönetmenin getirdiği faydalar olsa da, her bir askerin aynı zamanda ayrı bir sorumluluk olduğu düşünüldüğünde, kalabalık bir takım yerine sadece çekirdek kadrodan oluşan kısıtlı askeri, çatışmanın ortasına atmak oldukça rahatlatıcı bir düzenleme.

Komandolarımız

Oyuncunun emrine verilen askerlerin birincisi Francis O'Brien, savaş filmlerinde görmeye alıştığımız Yeşil Bereli komandoların klasik bir örneği. Elinden düşürmediği makineli tüfeği, el bombaları ve her türlü ağır silaha karşı olan merakıyla, sayısız Alman askerinin arasında gerçekleşen vur kaç tarzı

operasyonların bir numaralı adamı. Bu özellikleri onu, grubun işini daha az dikkat çekerek yapmayı seven diğer üyeleri arasında daha gürültücü, ama kesinlikle kat kat daha fazla ölümcül kılıyor.

Grubun orta yaşlısı George Brown, üzerine daha önce ele geçirdiği bir düşman üniformasını giydikten sonra düşmanın arasına rahatlıkla karışıp Nazi cehenneminin nüfusunu sessiz ve derinden arttırmayı seven karizmatik bir İngiliz Albayı. Becerebildiği işler tek başına 80'li yılların düşük bütçeli filmlerinde görülen bir orduya bedel komando klişesiyle pek örtüşmüyor. Fakat garnizon dolusu düşman askerini üzerine çekip boğuşmaya kalkmanın İkinci Dünya Savaşı'nda çarpışan hiçbir askerin çılgın fantezisi olmadığını da kabul etmek gerekir.

William Hawkins, diğer iki yoldaşından bıçaklara ve keskin nişancı tüfeklerine olan merakıyla ayrılıyor. Kısa mesafeden sessizce yaklaşır düşmanın en zayıf anında

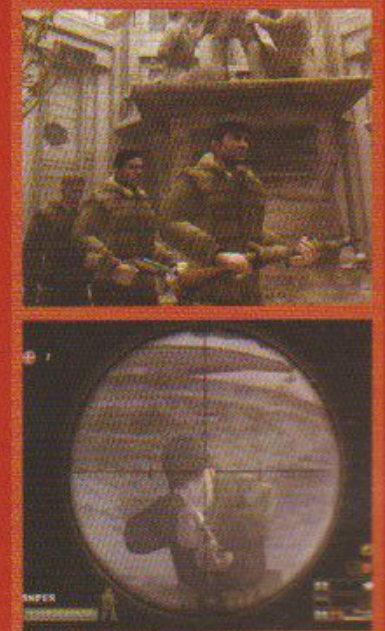
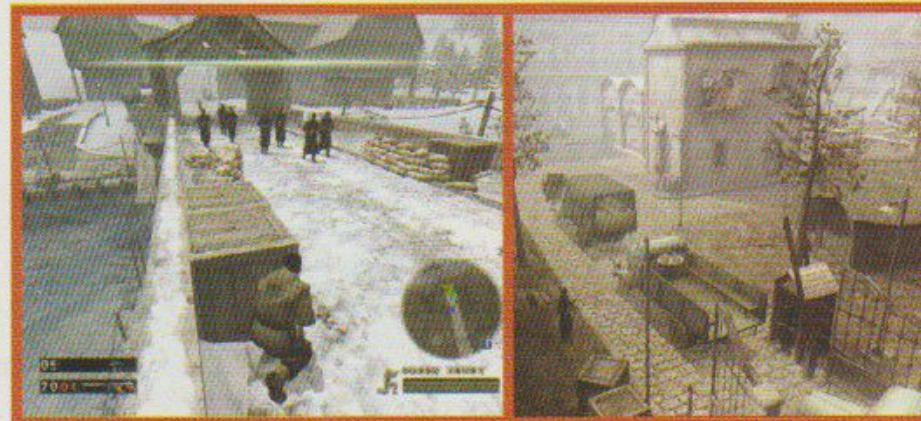
bıçakla onu etkisiz hale getirmek, gizliliğe dayalı oyun anlayışına gayet uygun ve temiz bir yöntem. William'ın uzun mesafeden dürbünle tüfeğiyle gösterdiği beceriyse; hikayenin daha ilk anlarından itibaren oyun işleyişinde ne denli önemli bir konuma sahip olacağının kanıtı. Yanınızda savaşan diğer askerler, üzerlerine çevrili sayısız makineli tüfek yuvasının kustuğu mermiler nedeniyle yerlerinden bile kıpırdayamazken; bu cehennem makinelerini William bir ahırın penceresinden ustalıkla susturabilmekte.

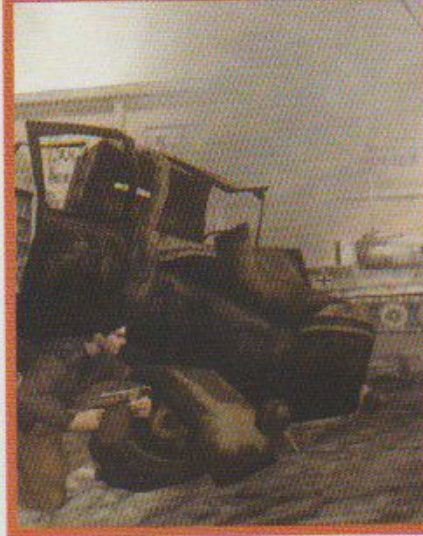
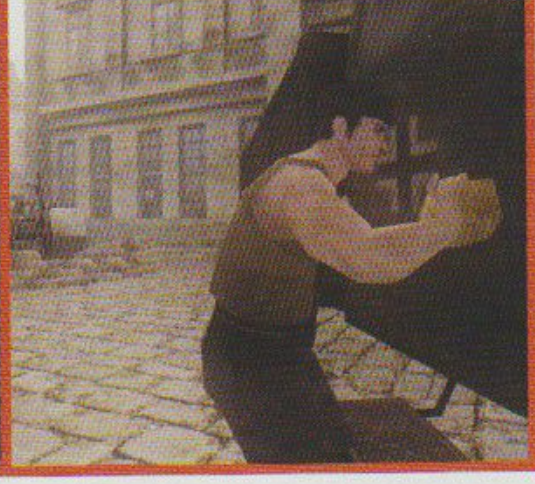
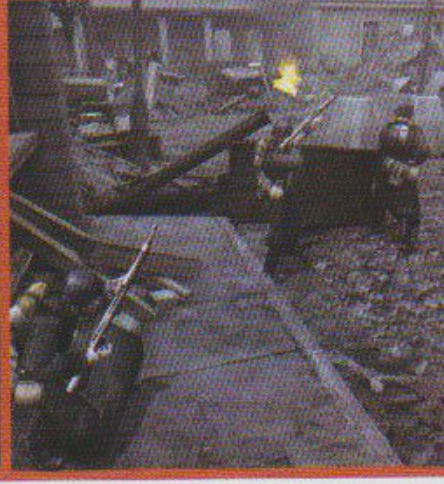
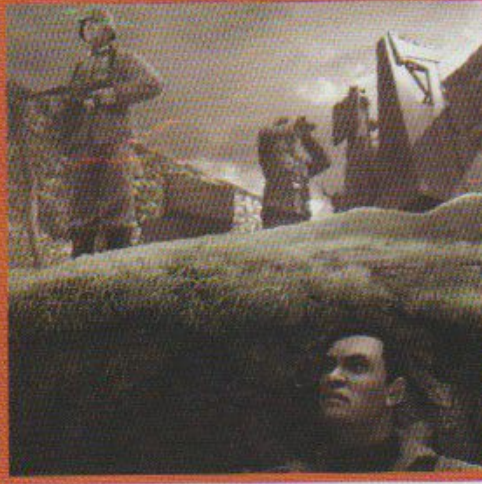
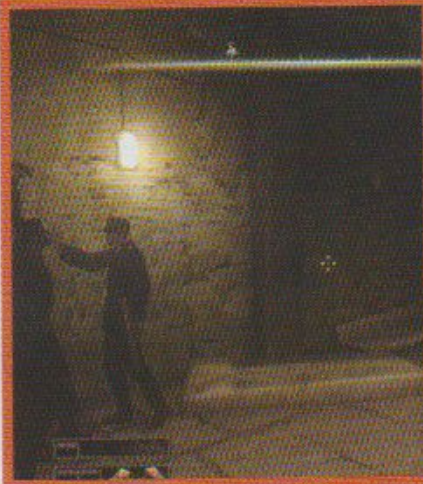
Commandos: Strike Force, İkinci Dünya Savaşı konulu aksiyon oyunlarının neredeyse tamamında olduğu gibi bir düşman askerinin ardından hiç düşünmeksizin kurşunları sıkmayı değil, düşünen adamın FPS'si olduğunu belli ediyor. Etraflarında kendilerini öldürmeye niyetli komandoların olduğu şüphesine kapılan Alman askerlerinin bütün garnizonu alarmlar eşliğinde peşinize

BİLGİ

KOMANDOLAR

İkinci Dünya Savaşı boyunca savaşın her iki tarafında yer alan komandoların yaptıkları bütün operasyonlar, aradan geçen yıllara rağmen tam olarak gün ışığına çıkartılmadı. Savaşın her aşamasındaki gelişmeler bu özel eğitilmiş askerlerin müdahaleleriyle şekillendi. Normandiya çıkarmasından önce İngiliz komandoları, Alman cephesinin arkasına inerek ikmal noktalarının bir bölümünü işlemez hale getirip kritik geçiş noktalarındaki köprülere kullanılamayacak derecede zarar vermemiş olsaydı; zamanın İngiliz Başbakanı olan Churchill'in daha sonra "başlangıcın sonu" olarak tanımladığı o günün akşamında, kuzey Fransa kıyılarında canlı tek bir Amerikan veya İngiliz askeri kalmayabilirdi.





BİLGİ

YAPAY ZEKA

Üç tane komandonun yeteri kadar ateş gücü sağlamak için son derece yetersiz olmasının yanı sıra, görev içerisinde kontrol edilebilen asker sayısının sadece ikiyle sınırlı olması da işleri epey zorlaştırmakta. Bunun yanı sıra Commandos: Strike Force'da büyük kardeşlerinden farklı olarak o an kontrol etmediğiniz asker, benzeri pek görülmeyen maharetle işler kötü gittiği zaman hayatta kalmaya çalışıyor. Üzerine saniyede onlarca mermi yağmaya başladığı zaman hiçbir komando hayatta kalacak kadar becerikli bir şekilde programlanmamış. Bununla birlikte doğrudan yönetilmediği zaman üzerine ateş açıldığında kurbanlık koyun gibi kaderini beklemeyen birileriyle zor görevleri aşmaya çalışmak oldukça rahatlatıcı.

takması olası, ki emin olun bu durumdan hoşnut kalmanız mümkün değil :) Atacağınız her adımı üzerinde kafa patlatmadan gerçekleştirmeye kalkmanız, ölümcül bir hataya yol açabilir. Sadece gizliliği öne çıkaran tipik bir stealth action oyununda olduğu gibi gölgeler arasında gezinmeyi sevenler veya geçen saatler boyunca sadece sayısız düşmanı yere indirmekten başka bir şey amaçlamayanlar arasında kalan Commandos: Strike Force, şüphesiz bazı oyuncuları kendisinden uzak tutacaktır. Fakat her iki dünyanın en iyisini isteyenler de aradıklarını kesinlikle Commandos: Strike Force'da bulacaklar.

Grafik ve ses

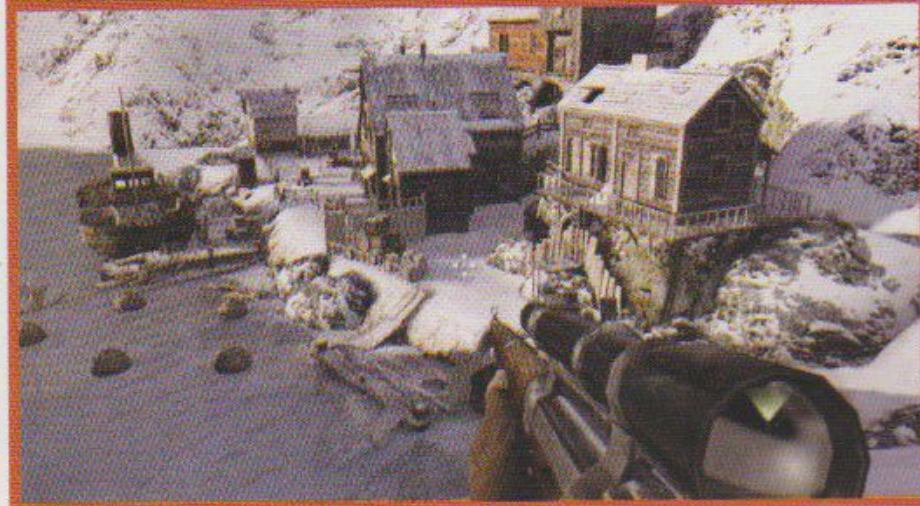
Genel anlamda oynanabilirlik son derece başarılı olmasına rağmen

grafiklerin insanı hayrete düşürecek düzeyde etkin tasarlandığını söylemek pek mümkün değil. Dokuların çoğu düşük çözünürlükteki kaplamalardan oluşan dörtgenlerden ibaret. Gece görevlerinde daha da ön plana çıkan ışıklandırma ve gölgelendirmeyse çok basit düzeyde işlenmekte. Commandos: Strike Force, PC'yle aynı zamanda PlayStation 2 ve Xbox gibi yaşlarını artık saklayamayan oyun konsolları için de piyasaya sürüldü. Belki de sırf arada çok büyük farklar yaratmasın diye, günümüzün modern ekran kartlarının sağladığı gücü değerlendirebilecek herhangi bir görüntü efekti PC versiyonuna eklenmemiş. Çevresel birimlerden, karakter tasarımlarına veya askerlerin ellerindeki silahlara kadar hemen her unsur sade bir anlayışla oyuna taşınmış. Ama ne yazık ki detaydan fazlasıyla yoksun ve hatta sıradan bir görüntü veriyor. Bu elbette ki yüksek konfigürasyonlarda bilgisayarlara sahip olmayan kullanıcılar için iyi bir haber.

Bunun yanında piksel canavarı yeni sistemini test etmek isteyenlerin başka oyunlara yönelmesi gerekecek. Yani Commandos: Strike Force ekran kartının performansını ölçmek isteyenlerin sürekli el altında tuttukları oyunlardan biri olmayacak.

Neredeyse sürekli olarak gizli ilerlemeleri gereken komandoların 360 dereceden gelecek tehlikeye açık olmaları nedeniyle seslerin ve ses kaynaklarının doğru şekilde oyuna dahil edilmiş olması büyük önem taşıyor. Bu konuya Commandos: Strike Force'un en güçlü olduğu noktalardan biri. Özellikle ses sistemine yatırım yapmaktan çekinmeyip komşusunun kapisına dayanmasından rahatsız olmayanlar, yerdeki en ufak çitirtiden güçlü patlama seslerine kadar her ayrıntıyı temiz ve doğru şekilde duyabilecekler. Orkestral tarzda olan müziklerse duruma göre sık sık ama dinleyiciye fark ettirmeden değişerek heyecan kat sayısını daha da arttırıyor.

Oyunun kontrol mekanizmasının biraz problemlili olduğunu belirtmemiz gerek. Kontrol mekanizmasının öncelikle konsol versiyonları için hazırlanmış olduğu apaçık ortada ve klavye - fare kombinasyonuna uyarlanması başarısız. Bir süre deneyim edindikten ve bu arada birkaç fareyi duvarda parçaladıktan sonra





her şey daha rahatmış gibi gözükebilir. Ancak kontrollerin hakimiyetine doğru giden yol fazlasıyla uzun ve bazen çok can sıkıcı olabiliyor. Birçok oyuncuya sayısı hiç de az olmayan klavye kısayollarını ezberlemektense Options ekranında dolanmak daha mantıklı gelecektir. Yanınızdaki eşyaları kontrol etmekten, görevlerin listesini okumaya kadar hemen her şey için tuş takımının tam listesine hakim olmak şart. Serinin daha önceki oyunlarında, ekrandaki butonları kullanıp seç ve tıkla şeklinde bir oynayıp şansımız bulunuyor ve bu sayede klavyeyi bir atlası ezberlercesine hatim etmeden hızla eğlenceye dalabiliyorduk. Ancak bu durum artık tümüyle değişmiş durumda.

Tüm bu farklılıklar göz önüne alındığında bilgisayar dünyasındaki Commandos adının bir şekilde tamamen dönüşüme uğradığı ortada.

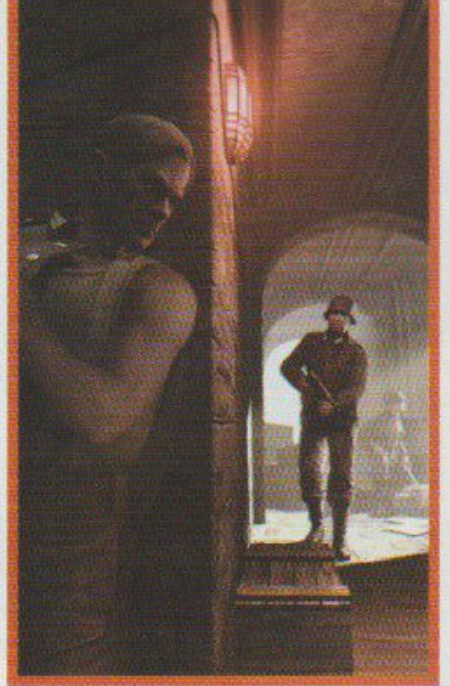
Hiç şüphesiz ki ilk bakışta göze çarpan görsel değişikliklerin çoğu etkileyici. Yeniliklerin azımsanamaz kısmıysa bu makyajın altında. Ses ve görüntü kalitesinin, belli seviyede kaliteyi vadeden bir serinin güncel teknolojik gelişmelere ayak uydurması için gerekli olduğu kesin. Elit askerlerden oluşan takım, İkinci Dünya Savaşı ve gizlilik esasından oluşan Commandos'un başarı üçgeni hala yerli yerinde duruyor. Geriye kalan hemen her unsur tamamen değişmiş durumda. Hemen her büyük değişikliğin yarattığı tartışmada olduğu gibi bu sefer de sevenler ve sevmeyenler kendi fikirlerini ifade edecek ve forumlarda sayfalarca süren tartışmalara katılacaklar, ama sorulması gereken esas soru bütün bu değişiklikler yapılmıyorsa bugün oynadığımız Commandos'un olduğundan daha iyi olup olmayacağı. Civilization gibi neredeyse 20 yıllık isimler bile zamanla

değişen beğenileri dikkate alan yapımcılar tarafından yeniden tasarlanarak piyasaya sürülüyor. Üstelik yollarına güçlenerek devam ediyorlar. Commandos: Strike Force bu konuda kendi üzerine düşeni fazlasıyla gerçekleştirip kalitesinden ödün vermeyerek hemen her konuda daha da ileriye gidiyor.

Sonuç

Şu ana kadar değinilen olumlu ya da olumsuz tüm faktörlerin ötesinde, serinin daha önceki yapımlarından da sorumlu olan İspanyol Pyro Studios, yıllardır başarıyla liderliğini yaptığı bir ekolü üçüncü boyuta taşıırken büyük bir risk aldı. Bu kumarın nasıl sonuç verdiğini satış rakamları gösterecek. Geleceğin beklenen ticari başarıyı getirip getirmeyeceğini şimdiden kestirmek mümkün değil, fakat zararlar en azından şimdilik Pyro'nun istediği gibi gelecekmış gibi gözüküyor.

Umut Can
umutcan@gmail.com



BİLGİ

TARİHTEN

İkinci Dünya Savaşı'nın popüler kültür içerisinde en çok bilinen ismi, o dönemde "dünyanın en tehlikeli adamı" olarak tanınan Otto Skorzeny idi. İtalya'nın düşmesini takiben esir düşen Mussolini'yi esaretten tek bir kurşun atmadan kurtaran ve Macar liderinin oğlunu kaçıran Macaristan'ın Almanya düşene kadar yaklaşık bir yıl daha savaşta kalmasına yol açan kişi de Skorzeny idi. Skorzeny'nin diğer bir ilginç yanıysa savaştan önce sıradan bir inşaat mühendisi olmasıydı.



SONUÇ

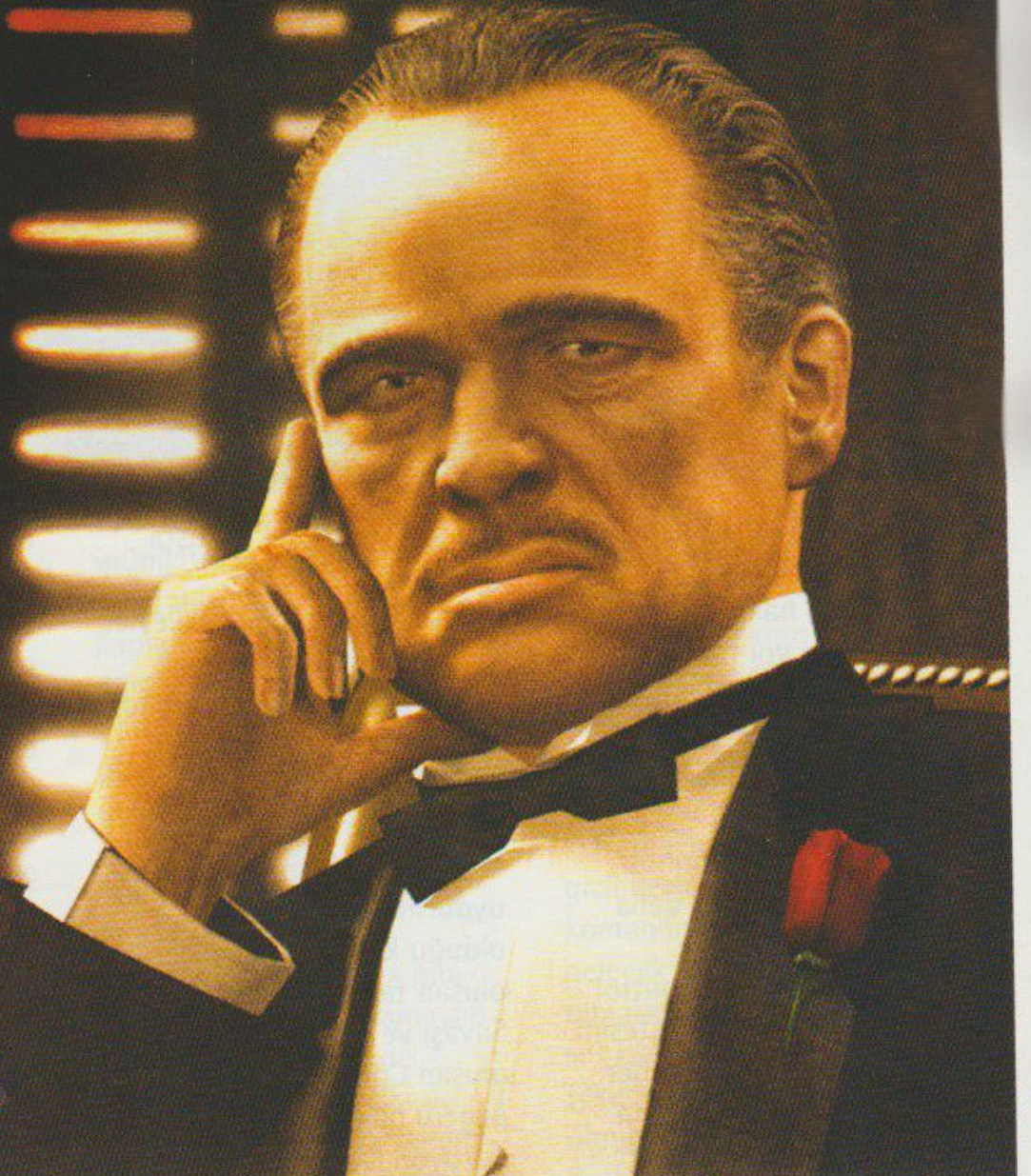
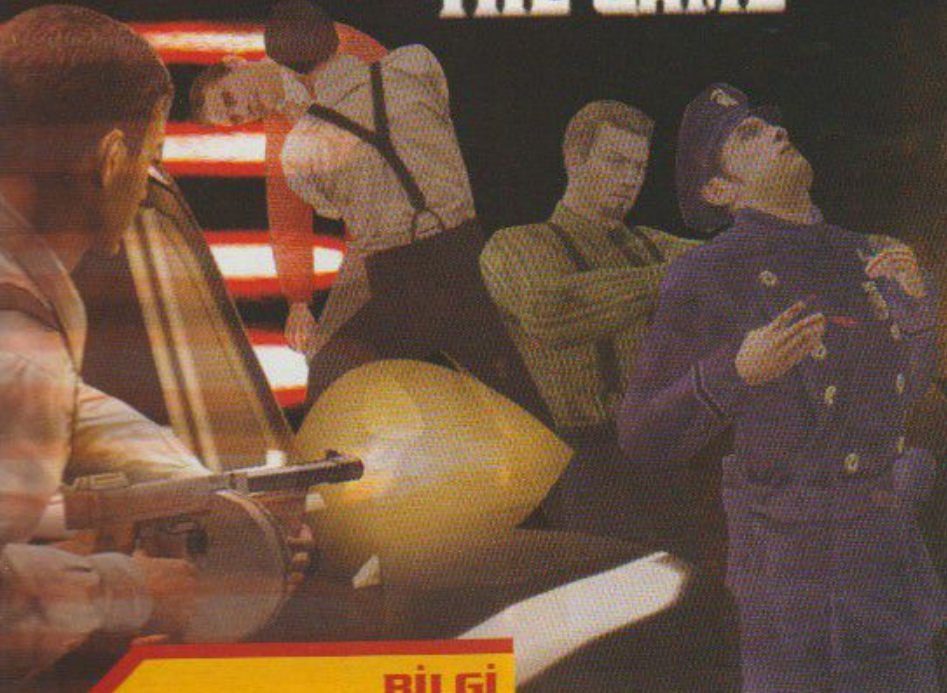


Ses tasarımı, yapay zeka, oynanabilirlik. Grafikler, kontrollerin karmaşıklığı, bazen aşırıya kaçan zorluk.

➔ %79

Küçük İtalya'da adınızı duyurma fırsatı

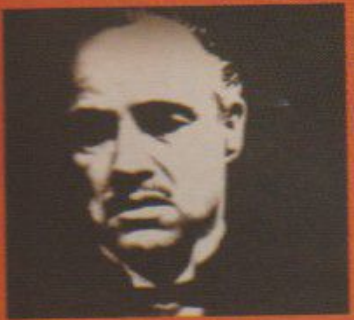
The Godfather THE GAME



BİLGİ

TARİHTEN

1980'lerin başında bütün dünyada toplam 10 milyon civarında Atari 2600 bulunmasına rağmen 5 milyon tane E.T. kopyası üretildi. Her sene olduğu gibi 1983 yılbaşından önce de eksik olmayan alışveriş çılgınlığında raflarda yerini alması için oyunun geliştirilme süreci sadece 6 haftaya sıkıştırıldı. Sonuç, tarihteki gelmiş geçmiş en kötü bilgisayar oyunları arasında parmakla gösterilen bir yapım, batık Atari firması ve çöl ortasındaki dev bir çukurun içerisinde hayatı başlamadan son bulan milyonlarca oyun kartuşu.



Entrikalar, ihanetler, şiddet ve ölümle dolu bir hayatta katillerle mi yoksa düzenin koruyucularıyla mı dost olacaksınız?

1 980'li yılların başında hayatımıza giren E.T.'den beri, beyaz perdeden bilgisayar ve konsollara uyarlanması için çalışılan pek çok başlık oldu. Ve ne yalan söylemeli oyun severler bu kadar tembel olmasalar tüm bu oyunları tasarlayanları sopalarla kovalarlardı. Tüm bu başarısız

adaptasyonlar tarihin tozlu sayfaları arasında kaybolup gitti. Yani sinemalarda gişe rekorlarına imza atan süper kahramanlar, başarısız yapımlara da malzeme olabileceklerini defalarca ispatladılar.

Godfather, Electronic Arts'ın, Grand Theft Auto tarzındaki ilk denemesi. Ne

de olsa GTA bir tür olarak da isimlendirilmeye başlandı artık. Kısaca büyük bir şehrin tamamını çeşitli sebeplerle bazen yaya, bazen de arabayla arşınlayıp hayatta kalma ve ilerleme mücadelesinden oluşan bu aksiyon sınıfı, sağlam bir teknik altyapı ve güçlü bir senaryoyla desteklenirse etrafında büyük hayran kitlesi oluşturabiliyor. Tabii

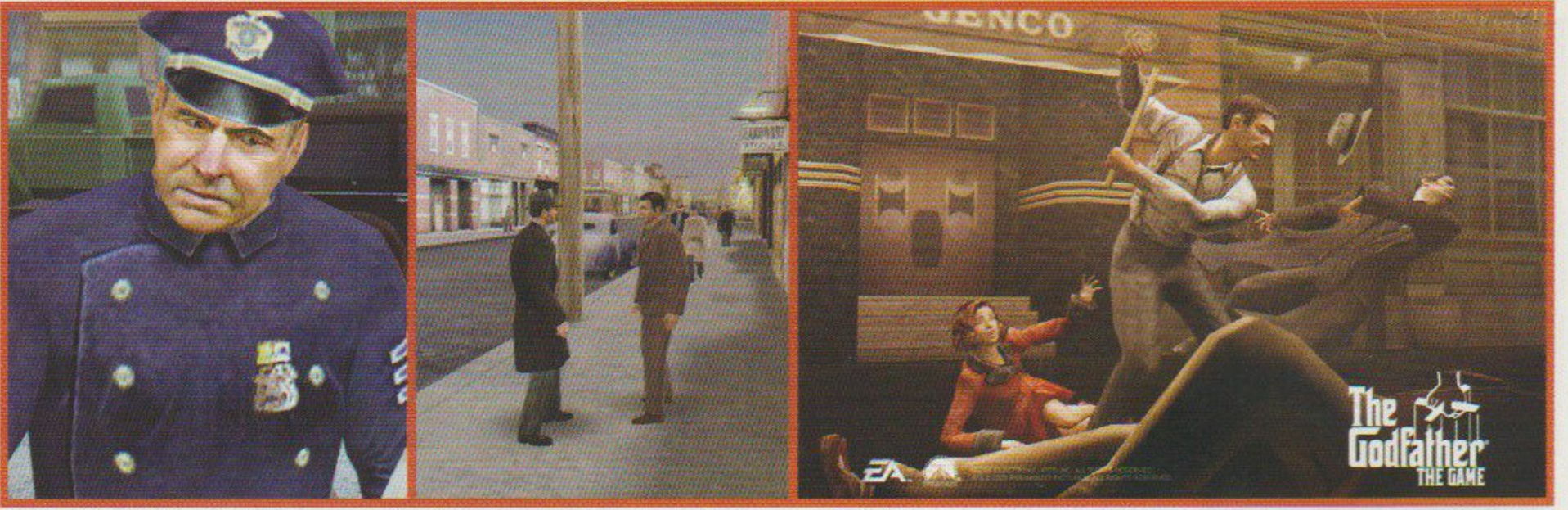


KÜNYE

Türü: Aksiyon - Macera
Yapımcı: Electronic Arts
Yayıncı: Electronic Arts
Bilgi: www.godfather.ea.com
Önerilen: 1.8 GHz işlemci, 512MB RAM, 128 MB DirectX 9.0c uyumlu ekran kartı, 5 GB sabit disk alanı.

OYUNCU'NUN
İLK SAATİ

SEVECEKSİNİZ + Silahların gerçekçiliğini. **SIKILACAKSINIZ —** Aynı şeyi defalarca yapmaktan.



yapımcılarına da büyük paralar kazandırabiliyor.

Oynanış açısından

Oynanış tarzı ve konu aldığı zaman dilimi nedeniyle Mafia ve Godfather hemen herkesi ister istemez bu iki yapıyı karşılaştırmaya itiyor. Her iki oyun da Amerikan topraklarında işlerini yasaların dışında sürdürmek isteyen İtalyan kökenli ve silahlara fazlasıyla düşkün insanların hikayelerini anlatmasına rağmen aradaki farkların en büyüğü belki de yine senaryonun işleniş tarzında yatıyor. Mafia'da kontrol edilen esas karakter hikayede belirli hedefleri gerçekleştirerek adım adım ilerlerken Godfather yine bir senaryoya bağlı olmasına karşın, ailenin geri kalanıyla paylaştığınız gelirlerinizi arttırmak için serbestçe yapılabilecek birçok yan görevi istenildiği zaman gerçekleştirme şansını sunuyor. Hikayenin başlangıcında Don Corleone'nin perde arkasında yürüttüğü kirli işlere gırtlığına kadar batan bir

adamin düşmanları tarafından öldürülüşünün ardından, yıllar sonra oyunun kahramanı olan genç adamın annesi, Don Corleone'ye oğluna yardımcı olması için "bir babanın hiçbir isteği reddedemeyeceği bir günde" yardım isteyerek onu kanatları altına almasını istiyor. Adet olduğu üzere kızının evlendiği gün içerisinde kendisine gelen hiçbir ricayı kırma şansı olmayan Don Corleone, bu isteği de geri çevirmeyerek kahramanımızı bir hiç kimse olarak yanına alıp İtalyan mafyasının karanlık basamaklarını tırmanma şansı veriyor. Bu noktadan itibaren tüm New York şehrinin "baba"sı olmak için belki de günler boyunca uğraşmayı gerektirecek bir çaba sergilemek gerekse de, yükseklerde seyreden oynanabilirlik akıtılan her damla terin karşılığını fazlasıyla geri veriyor.

Farklı oyun amaçları

Her iki yapımda da sürükleyici senaryolara sahip olmasına rağmen Godfather,

parayı kazanma ve harcama kavramlarını başarılı bir şekilde işlemesi ve aile içinde "yükselme" olanağı sunmasıyla, kendisini basit bir senaryonun üzerine taşıyarak farklılığını belli ediyor. Mario Puzo'nun yazdığı muhteşem roman ve Francis Ford Coppola'nın anlatımıyla dünyada milyonlarca insanı etkisi altına alan tüm Godfather kitap ve filmleri, Godfather'ın bir oyun olarak karizmasını göklere taşıyıp Mafia'yı maçın başında yenik duruma düşürüyor. Zaten o zamanların karanlık hayatını daha başarılı bir şekilde ifade etmesi açısından da Godfather, sıradanlığa kaçmayan senaryosuyla öne çıkıyor. Ana senaryo çoğu zaman orijinal eserin çizgisinden ayrılmayarak bir çömez olarak oyuna başlayan esas karakterle, ekran karşısında ter dökenleri tek bir vücutta birleştiriyor.

Vahşetin orijinal senaryoda ve dolayısıyla filmde uç noktalara taşındığı bölümlerse daha az üzerinde durularak işlenmiş. Mesela

BİLGİ

ORJİNAL FİLM HAKKINDA

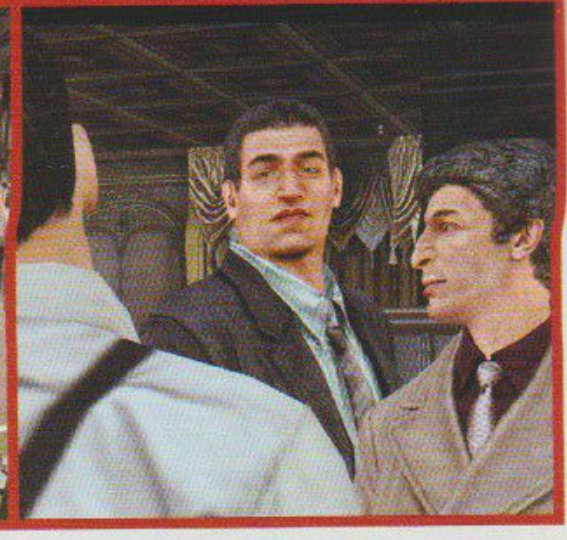
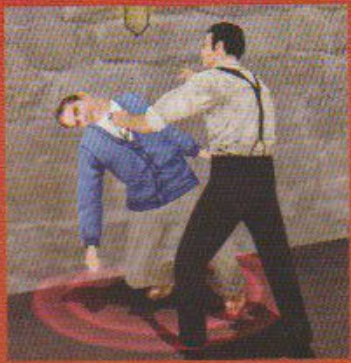
The Godfather'ın çevrildiği yıllar için dehşet verici olarak kabul edilen kesik at kafasının yanında uyanma sahnesi çoğu insanın düşündüğünün aksine gerçek bir at kafası kullanılarak çevrilmişti. O günlerde ilk ciddi örgütlenmelerini tamamlamaya çalışan hayvan hakları savunucularını isyana sürükleyen bu durum karşısında filmin yapımcıları kafayı zaten ölü olan bir hayvandan temin ettiklerini açıklamak zorunda kaldılar. Hayvan hakları savunucularını yatıştırmaya yönelik bu çaba, rock gruplarını bile deri giyme takıntıları nedeniyle günümüzde protesto eden önde gelen hayvan hakları savunucusu PETA tarafından hiçbir zaman kabul edilebilir bulunmadı.



BİLGİ

ARAÇ SEÇENEKLERİ

The Godfather'da da tıpkı GTA veya Mafia örneklerinde olduğu gibi bir hayli geniş kullanılabilir araç seçeneklerine sahip oluyorsunuz. Dilediğiniz bir anda ister park etmiş olsun ister seyir halindeki bu araçlardan birini gasp ederek kullanma imkanınız var. Ancak sürüş fiziklerinin son derece basitleştirilmiş olduğu şüphesiz. Zaten oyundaki araç kullanımı gerektiren görevler çoğunlukla bir noktadan diğerine gitmek üzerine kurgulanmış durumda. Araba kullanmanın pek eğlenceli bir yanı yok, hatta zaman zaman can sıkıcı bile olabiliyor. Bir süre pratik yaptıktan sonra üstesinden gelemeyeceğiniz bir durumla karşılaşmanız da pek mümkün görünmüyor.



büyük Hollywood yönetmeni Woltz'un bir sabah uyanıp 600 bin USD değerindeki atı Khartoum'un kafasını yatağında bulmasıyla ilgili herhangi bir konu oyunda mevcut değil, fakat Don Corleone'nin vurulduğu zaman onu trafiğin içinde delirerek hastaneye yetiştirmek oyunun da en önemli aksiyonlarından biri.

Dönemin atmosferi

O yılların New York'unun havasını daha da otantik kılan diğer bir faktörse Little Italy (Küçük İtalya), Hell's Kitchen, Brooklyn, New Jersey ve Midtown gibi mahallelerin ayrıntılarıyla betimlenmesi ve zaman makinesi olmayan sessiz çoğunluğa o günler ve

mekanlar hakkında ayrıntılı bir fikir verilmesi. Şehir haritasının son derece detaylı hazırlanmış olmasına rağmen dış mekanlarda kullanılan çoğu binalar ve iç mekanlar ilk birkaç saatlik deneme boyunca her seferinde farklı bir tat verirken, çoğu dokunun tekrar ve tekrar kullanılması nedeniyle bir süre sonra fazlasıyla tanıdık gelmeye başlıyorlar.

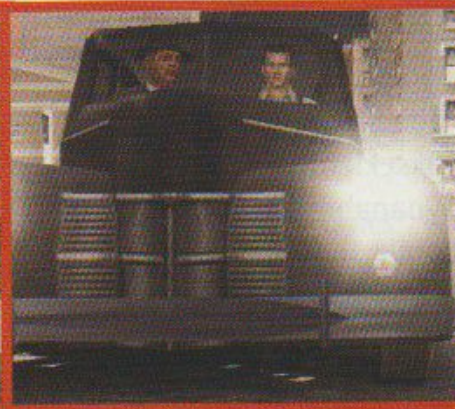
Karakter yaratımı

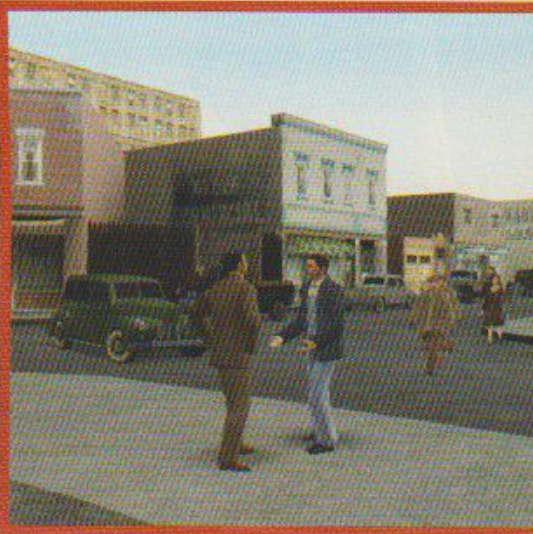
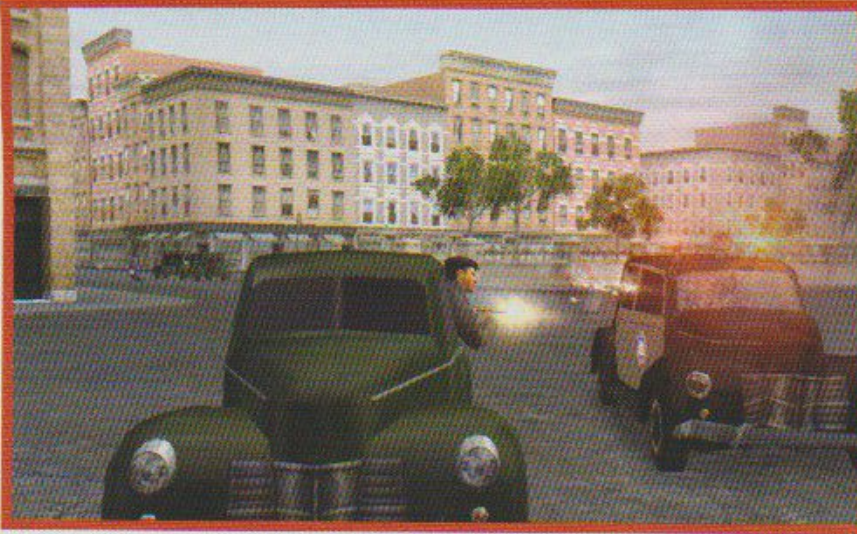
Mobface özelliğiyle yönetilen karakterin hemen her detayı ayarlanabiliyor. Bu kadar detaylı bir ekranı saatlerce kurcalayarak olması, hayalinizdeki İtalyan - Amerikan gangsterini yaratarak 1950'lerin New York'unda maceradan

maceraya koşturma imkanı sahip olabilirsiniz. Polat Alemdar o yılların Amerika'sında olsaydı neye benzerdi diye merak edenler, belki kafalarındaki karakteri ekranlarına tam olarak yansıtamayacaklar ama uğraşmaktan çekinmeyenler aradıkları benzerlikleri eninde sonunda kurcalayarak keşfedecekler. Başkalarının kopyalarını oluşturmak yerine bilgisayar karşısına ellerinde bir fotoğrafla oturanların eğer isterlerse kendi klonlarını da oluşturmaları mümkün. Ama bu pek kolay bir iş değil.

Her şey kişinin ne kadar çok zaman ayırmak istediğine ve belki de biraz yeteneğine bakıyor. Mobface özelliği detaylı olan ve sadece insan yüzüyle sınırlı kalmayan karakter tasarım seçenekleri sayesinde isteyen herkese kendi gönlünde yatan anti kahramanın İtalyan mafyasının merdivenlerini tırmanmasına yardımcı olmasını sağlıyor. The Sims'le ana karakterin tipini kulak memesine kadar kişiselleştirme furçası başlatan Electronic Arts, tamamen farklı oyun türü olmasına rağmen Godfather'ı aynı teknikten yoksun bırakmamış.

Seslendirmeleri yapanların büyük çoğunluğu orijinal filmlerde oynayan aktörlerden oluşuyor. Al Pacino'ya projesinde yer aldığı Scarface (Yaralı Yüz) oyununun yapım çalışmalarından yer





aldığında, son derece önemli bir karakteri canlandırmasına rağmen sesini Godfather oyununa vermemiş. Marlon Brando'nun hayata veda edişinden kısa bir süre önce ölüm döşeğinde katılmaya çalıştığı seslendirme çalışmalarıysa sesinin zayıflığı ve nefes almasına yarayan makinelerin gürültüsü nedeniyle kullanılamamış ve onu taklit edebilen başka bir seslendirme sanatçısının yardımına ihtiyaç duyulmuş. Efektler o zamanın araçlarından ve silahların bire bir kopyalarından alındığı için o zamanların filmlerine merak duyanlara oldukça tanıdık gelecektir. Zaten sokaklarına kadar o günün New York şehrini taklit etmeye çalışan bir oyunda seslerin de gerçekçi olması için son derece özenli bir çalışmanın yapılmaması düşünülemezdi. Electronic Arts'ın sağlayabileceği cinsten dipsiz bir bütçeyle çalışma şansı olan bir geliştirme takımının asıl bütün bu zahmete girmemesi suç sayılırdı.

Cephaneliğimiz

Oyun içerisinde yer alan ateşli silahlar arasında o zamanın bilinen birçok modeli de mevcut. Klasik tabancalardan yirminci yüz yılın ilk yarısında mafyayla özdeşleşen "Tommy Gun" otomatik silahı ve hatta İtalyan mafyasının en bilinen işaretlerinden kısa namlulu tüfeği, o zamanın çete

savaşlarını merak edenleri bu karanlık döneme olabilecekleri kadar yaklaşıyor. Molotov kokteyli ve dinamit gibi patlayıcılar dışında işini yakından ve kişisel olarak çözmek isteyenler için demir sopa gibi yakın dövüş silahları da bulunuyor. Bunun da ötesine geçip elini kirletmek isteyenlerse oyunun son derece detaylı bire bir dövüş sistemini oldukça başarılı bulacaklar. Yumruk yumruğa dövüş, namlusu üzerine dönük sayısız silah varken tavsiye edilecek bir yöntem olmamasına rağmen cephane suyunu çektiğinde ve etrafta çok fazla tehlike kalmadığında göze makul gelebiliyor. Sadece basit bir yumruk veya tekmenin çok ötesinde tam bir sokak dövüşünde beklenene hareketler oyunda yer aldığından bire bir dövüşün silahlı çatışmalardan daha eğlenceli olduğunu bile rahatlıkla söyleyebiliriz.

Konsol versiyonlarına kıyasla

PlayStation 2 ve Xbox gibi konsollarda yer alan versiyonlarıyla karşılaştırıldığında PC sürümünün özellikle yüksek çözünürlük sağlayabilmesi nedeniyle daha iyi gözüktüğünü söylemek mümkün. PlayStation 2 ve Xbox arasında bir seçim yapmak gerekirse Xbox'un daha yeni ve dolayısıyla daha gelişmiş bir teknolojiye sahip

olması nedeniyle bu platformda daha güzel gözüküyor. Fakat özellikle ortalamanın üstünde bir bilgisayara sahip olanlar Anti Aliasing ve Anisotropic Filtering gibi seçenekleri kullanabildikleri sürece hem Xbox hem de PlayStation 2'nin yaşatabileceği keyiften daha fazlasını bulacaklar. Kontrollerin çok sayıda tuş aracılığıyla sağlanabilmesi PC kullanıcılarına bazen fellik fellik gamepad aratacak olmasına rağmen işler genelde kontrol altında oluyor.

Sonuç

İnsanların kafasına Godfather kitap ve filmlerini büyük bir başarı hikayesi olarak kazıyan kişilerin çoğu bu projede hiç yer almamış olsalar ve hatta bu efsane serinin oyun haline getirilmesi nedeniyle niteliğini kaybedeceğini sık sık iddia etseler bile Electronic Arts, elindeki malzemenin değerini bilerek hiç de fena sayılmayacak bir aksiyon oyununu piyasaya sürmeyi başarmış görünüyor. Bundan yıllar önce edebiyat ve sinema dünyasındaki estirdiği rüzgara göre Godfather oyununun, bilgisayar dünyasında daha silik bir iz bırakacak ama oyunu denemek isteyenlerin eğlence için harcadığı saatlerin boşa gitmeyeceğine garanti verebiliriz.

Umut Can
umutcan@gmail.com

BİLGİ

OYUN SÜRESİ

The Godfather tümüyle sizin nasıl bir yol izleyeceğinize bağlı olarak 12 ila 50 saatlik bir oyun süresi sunuyor. Yani, sadece ana görev mekanizmasını takip ederek, çok fazla olaya karışmayıp oldukça kısa bir sürede oyunu bitirebilmeniz mümkün. Ancak sadece oyunu bitirmiş olmakla kalacağınız şüphesiz. Oyunun asıl eğlenceli olan tarafını tümüyle kaçırmış olursunuz. Ana görevlerdence açık oyun dünyasını keşfetmeye çalışmak, işlerinizi genişletme çabaları ve diğer yan görevler çok daha eğlenceli.



SONUÇ

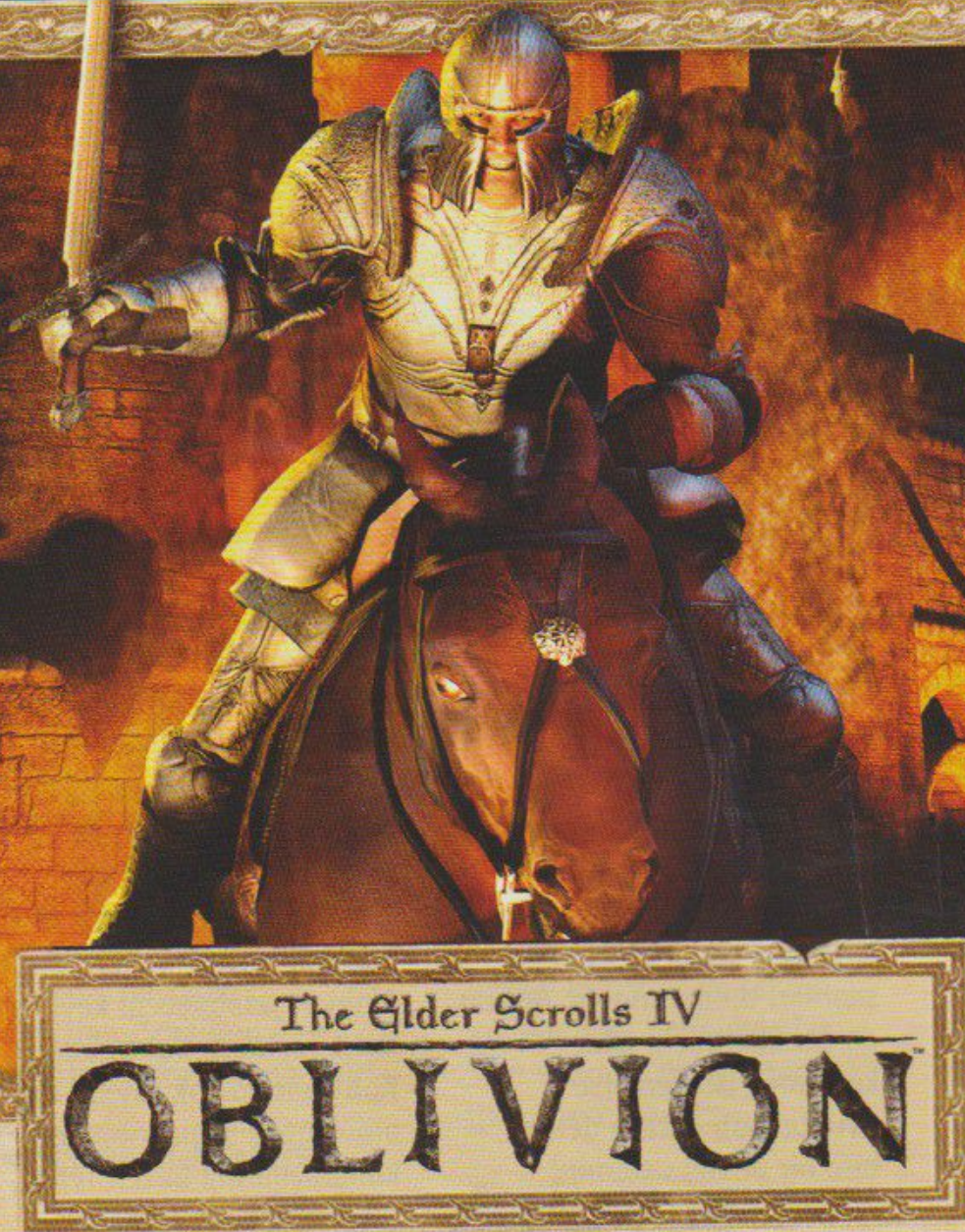


Düşmeyen tempo, orijinal hikaye, insanı saran atmosfer.



Tuş takımı, PC için ilkel sayılabilecek grafikler.

➔ %75



BİLGİ

EVİRİM

Elder Scrolls'un bir önceki halkası Morrowind, üzerinde ayrıca durulması gereken bir oyun. Üzerinde çalışılmaya başlandığında oyun hakkında düşünülenlerin zamanın teknolojisinin üzerinde olması ve de aynı zamanda hazırlanmaya çalışılan diğer iki oyun, Morrowind'in askıya alınmasına neden oldu. Redguard'in bitirilmesiyle 1998'in sonlarına doğru bu projeye tekrar dönüldü ve ilk iş olarak Elder Scrolls: Construction Set adı verilen yardımcı program yazıldı. Bu programla Elder Scrolls dünyasının tasarımı büyük bir hız kazandı. Bu oyun ayrıca Xbox platformu için de hazırlandı. Piyasaya sürüldüğünde büyük ilgiyle karşılandı ve gerek Xbox sürümü gerekse PC sürümü içinde bulundukları yılın en iyi oyunlarından oldular.

Tamriel ile cehennem arasındaki kapıyı kapatmamız gerekiyor!

Bilgisayar oyunlarının en etkileyici bölümü hiç şüphesiz konularıdır. Bu yönüyle oyun oynamak biraz kitap okumaya benzetilebilir. Elinizdeki oyun RPG ise bu oyunu oynadığınızda edineceğiniz duygu fantezi türünde bir kitap okurken hissedeklemlerinizle neredeyse aynıdır. Çünkü bu tip oyunlarda konu diğer oyun türlerinden çok çok daha

fazla on plana çıkıyor. Hele güzel bir konuya sahip bir RPG oyunu; üstün oynanış özellikleri ve detaylı grafiklerle bezenmişse ortaya eşsiz bir keyif çıkıyor. Evet, şimdi bu tür oyunların birinden bahsedeceğiz; Elder Scrolls IV: Oblivion.

Elder Scrolls, dördüncü oyunu olan Oblivion ile birlikte RPG tarzında gözünü zirveye dikmiş görünüyor. 1994 yılında macerasına

başlayan Elder Scrolls serisinin ilk oyunu Arena'ydı. İsminden de anlaşılacağı gibi bu oyunda, karakterimizle farklı şehirlerde farklı arenalarda rakiplerimize üstünlük kurmaya çalışıyorduk. Oyunun bu ilk hali tam anlamıyla RPG tarzında olmasa da serinin tamamında kullanılacak bazı kavramlar ilk kez bu oyunda ortaya atılmıştı. Tüm Elder Scrolls oyunlarında yaşadığımız maceraların tamamının



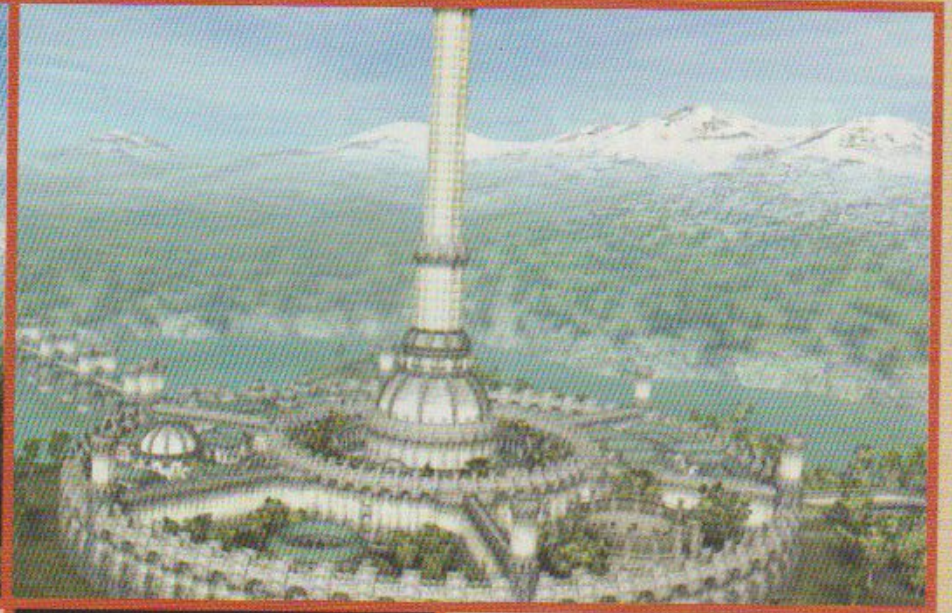
OYUNCU'NUN
İLK SAATİ

SEVECEKSİNİZ + Grafikleri ve hızlı seyahat opsiyonunu.

SIKILACAKSINIZ — Ata binmekten.

KÜNYE

Türü:	RPG
Yapımcı:	Bethesda Softworks
Yayıncı:	2K Games
Bilgi:	www.elderscrolls.com
Önerilen:	2 GHz P4 işlemci, 512 GB RAM, 128 MB Direct3D uyumlu ekran kartı, 4.6 GB sabit disk alanı, DirectX 8.1 uyumlu ses kartı.



geçtiği dünya olan Tamriel ilk kez bu oyunda ortaya çıkmıştı. Ancak Elder Scrolls gerçek şöhretini ikinci oyunla elde etti. Daggerfall, Arena'nın hemen ardından hazırlanmaya başlandı. Bu kez oyunda karakterler ve konu daha derinleştirilmişti. Eklenti paketiyle birlikte konusu daha da zenginleşen Elder Scrolls: Daggerfall'un ardından hemen yeni oyun hazırlanmaya başladı. Morrowind serinin üçüncü oyunuydu. 2002 yılında aynı zamanda Xbox platformu için de piyasaya sürülmüştü. Tabii bu tip oyunların olmazsa olmazı eklenti paketleri Morrowind için de hazırlandı.

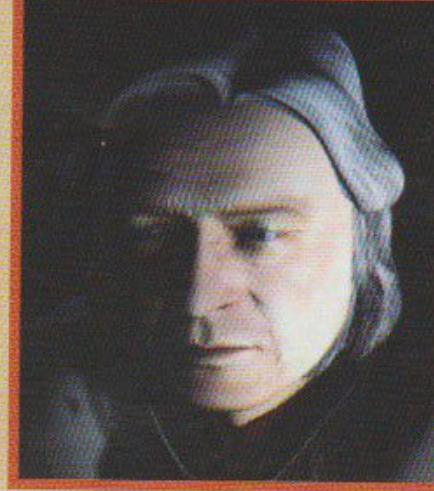
Tüm bu oyunlar Elder Scrolls'u gerek konu gerek oynanış özellikleriyle biraz daha ileriye götürdü. Bu oyunlarda aynı dünya üzerinde maceralara atılırken her seferinde konu bir önceki oyundan bağımsız olarak geliştiriliyordu. Böylece oyunu anlamak için serinin bir önceki oyununu oynama gereği duymuyorduk. Aynı şekilde son oyunumuz olan Oblivion'da da tüm bu özellikler muhafaza edilmiş.

Yine cehennemden yaratıklar, ancak bu kez isim farklı: Oblivion...

Son oyunumuz Elder Scrolls IV: Oblivion, Tamriel dünyasının başkenti Cyrodiil'de geçiyor. Konudan bahsetmek gerekirse; bir

önceki imparatorun tahtı uzun zamandır boştur. İmparator bilinmeyen bir suikastçı tarafından öldürülmüştür ve bu durum Oblivion'a yani oyunumuzdaki cehenneme bir kapı açmıştır. Bu cehennemden gelen yaratıklar bölge halkına zarar vermeye başlayınca bizim sahneye çıkma zamanımız gelir. Görevimiz, yaratacağımız karakterle bir an önce kayıp varisi bularak tahta geçirmek, cehennemden gelen yaratıkların şehre ve halka zarar vermesini engellemek ve hatta tüm Tamriel'i yok olmaktan kurtarmaktır.

Aslında konumuzun çok özgün olduğu söylenemez. Ancak seriyi bir bütün halinde incelersek konunun aynı gezegende ve diğer oyunlardan bağımsız gelişmesi hayal gücünün renkli bir örneğini oluşturuyor. Gezegenin bir yerinde patlak veren önemli bir gelişme oluyor ve herkes yeni kahramanı merakla bekliyor. Siz sıradan bir kişi olarak oluşturacağınız



karakterle, namınızı dört bir yana yayana kadar yaratıklarla başa çıkmaya çalışıyorsunuz.

Oyun esnasında karşılaşacağınız her karakterin kendine has bir karar verme yeteneği olduğunu söyleyebiliriz. Karşınıza çıkan her yaratık aslında şehir içinde bir role sahip olan ve yalnız başınayken karakterlerine göre hareket eden yaratıklar. Çevrelerindeki eşyalara ya da



BİLGİ

SORULAR

Oblivion'u oynamaya başlamadan önce kendinize bazı sorular sormanız gerekiyor. İlk olarak ne kadar boş zamanınız olduğunu sorun kendinize. Nitekim sadece ana senaryoyu takip etseniz bile 60 saatin üzerinde sürecek bir oyun sizleri bekliyor. Bu şekilde oyun dünyasının sadece % 10'luk bir bölümünü keşfedebildiğinizi söylersek olayın boyutunu daha iyi kavrayabilirsiniz. Tüm oyun dünyasını keşfetmeye niyetiniz varsa aylarınızı ayırmanız şart.



BİLGİ

İŞTE ELDER SCROLLS MACERASI

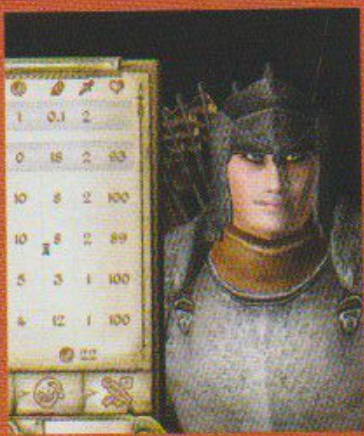
Arena (1994): Serinin ilk oyunu olan Arena'da, savaşçılardan oluşan bir grupla farklı şehirlerdeki arenalarda dövüşerek verilen görevi yerine getirmeye çalışıyorduk. Oyun klasik RPG öğelerinden yoksundu.

Daggerfall (1996): İlk oyuna göre konuların daha dar bir çevrede geçmesine karar verilmesiyle ortaya Daggerfall başlığı çıktı. Maceramız bu sefer Daggerfall şehri merkezli geliyordu. Bu oyunla RPG öğeleri daha da olgunlaştı.

Battlespire (1997): Daggerfall'un başarısı üzerine geliştirilen eklenti paketi. Battlespire oyunun geçtiği alanı daha da daraltarak Daggerfall şehrinin zindanlarına indirgedi. Serinin multiplayer özelliğine sahip tek oyunu olarak kaldı.

Redguard (1998): Daggerfall ile eşzamanlı geliştirilen bu oyun bir RPG'den ziyade aksiyon oyunu olarak hazırlandı. Karakter yaratma mekanizması olmayan oyunda tek bir karakter ve hikaye mevcuttu.

Morrowind (2003): Serinin Oblivion'dan önceki oyunu olan Morrowind, Battlespire ile eşzamanlı başlatılan ancak belli bir süre askıya alınan bir projeydi. Serideki ilk ciddi değişimin yaşandığı oyun oldu.



varlıklara göre karar verebiliyorlar. Bunu oyun yapımcıları geliştirdikleri yeni yapay zeka sistemiyle başarmışlar. Her bir karakter için belli hareketler belirleyerek sürekli aynı görüntülerle oyuncuyu baş başa bırakmaktansa, geliştirilen yeni sistemle bir adım öteye gidiliyor ve en azından çevrelerindeki nesneler ya da diğer yaratıklara bağımlı ama aslında bağımsız bir hareket kombinasyonu yaratılıyor.

Son zamanlarda oyuncuların hayatına giren başka bir oyun türü de multiplayer oynanan RPG oyunları. Bu oyunların ortaya çıkmasıyla birlikte binlerce hatta on binlerce kullanıcı aynı anda aynı dünya içinde oynamaya başladılar. Bugün,



belki de geleceğin en popüler oyun türlerinden biri olmaya aday bu yeni yapının örnekleriyle sıklıkla karşılaşıyoruz. Tek bir dünyada yaşanan maceraların en etkileyici kısmı bu dünyaların sürekli genişlemesi. Her geçen gün oyun yapımcıları yeni duyurularla gezegenin yeni şehirlerini keşfe açıyorlar. Bu türlerin bir başka özelliği ise karakterinizin kahraman olma zorunluluğunun olmaması. Single player oyunlarda gerçek bir oyuncu tarafından yönetilen tek bir karakter olduğu için verilen görevi yerine getirerek adım adım kahraman olmak zorundasınız. Ancak birden çok insanın karakterleriyle dolu bir dünyada herkes istediği yoldan gidiyor. Kimileri ticaretle uğraşırken kimileri hırsızlık yapıyor, kimileri büyücülüğe merak salmışken kimileri savaşçı olup yollara düşüyor. Kulağa ilk anda farklı gelse de oyun içindeyken bu farkı anlamak pek mümkün olmuyor. Sadece karakterimizin

yeteneklerini geliştirip daha üst noktalara erişebilmek için oradan oraya, sonu gelmeyen haritalarda geziniyorsunuz ve kendinizi bilgisayar başından kurtardığınız anda bir de bakıyorsunuz ki saatler oyun başında harcanmış.

Single player geleneginden vazgeçilmemiş

Elder Scrolls yapımcıları bu yeni türde bir örnek hazırlamaktansa single player bir RPG oluşturmaya karar vermişler. Bunun nedeni single player RPG oyunlarının da bu yeni tür oyunlardan bağımsız ve kendine has avantajlarının ve kendine has oynanış zevkinin olması. Bizce bu gayet olumlu bir karar olmuş. Çünkü kimi kullanıcıların aklında hala single player oynanmış birçok RPG'nin tadı bulunmakta. Birçok oyuncu özlemle yeni RPG başlıklarını beklemekte. Mesela Warcraft bir strateji ve RPG oyunu olarak gayet başarıyla yapımcılar bir sonraki oyunları World of Warcraft'ı yukarıda bahsettiğimiz türde hazırlamaya karar verdiler. Ortaya çıkan oyun gerçekten muhteşemdi ancak doğal olarak bazı oyuncuların eski Warcraft oyunlarını özleyebilir. Tabii buradan Warcraft yapımcıları yeni single player oyunlar hazırlamayacaklar gibi bir sonuç çıkarmamak lazım. Yapımcıların tercihinin devreye girdiği bu noktada, yeni Elder Scrolls'un serinin genelinde olduğu gibi sadece

SORULAR

Sisteminiz ne kadar kuvvetli, ki gerçekten oyundan zevk almak istiyorsanız bu ciddi bir soru. Son derece canlı ve gerçekçi bir oyun dünyası yaratılmış durumda. Ancak bu gerçekçilik ağır sistem gereksinimlerini de beraberinde getiriyor. Özellikle GeForce FX serisi bir ekran kartına sahipseniz, ruh sağlığını bozmamak için bu oyuna hiç giriş yapmamanızı tavsiye ederiz. Ama "ikide bir oyunun masasına düşmesine razıyım" diyorsanız siz bilirsiniz.



SONUÇ



Geniş ve canlı oyun dünyası, görev çeşitlilikleri, karakter gelişim mekanizması.

Zamanınızı alıyor ;)



%94



single player oynanabilen bir oyun olmasına karar verilmiş. 2002 yılından bu yana devam edilen çalışmalar sonucunda da ortaya gayet hoş oynanması zevkli bir RPG çıkmış. Oblivion'da diğer oyunlardan da alışık olduğumuz gibi karakterimizi istediğimiz özellikler ve fiziksel görünüşe göre oluşturup yola çıkıyoruz. Tabii bu sefer seçenekler çok daha fazla. Oyunu oynarken istersek birinci şahıs bakış açısından devam edebiliriz ve oyuna macera oyunlarında hissettiğimiz atmosferi katabiliriz. Ya da bu tür oyunlardan alışık olduğumuz klasik üçüncü şahıs bakış açısıyla devam edebilir ve RPG tadını fazlasıyla çıkarabiliriz. Bu seçenek tamamen oyuncunun tercihi bırakılmış.

Birinci şahıs bakış açısı belki uzun süre tercih edilmesi zor bir seçenek ancak oyunun ne kadar ayrıntılı tasarlandığını anlayabilmek için de güzel bir opsiyon. Oyunun geçtiği

mekanlar olabildiğince geniş olmasının yanında grafikler de gerçekten son derece özenle hazırlanmış. Şüphesiz Oblivion'u başarıya götürecek ana etken grafikler olacak. Genelde bu türde oyunlarda üçüncü şahıs bakış açısı grafiklerin arka plana itilmesine neden oluyordu ancak birinci şahıs yapımcıların böyle bir şansı yoktu. Zaten onlar da böyle bir şansa sahip olmaktansa özenli bir çalışma sonucu takdiri hak eden bir dünya ortaya çıkarmışlar. Tabii her zaman olduğu gibi bu durum yüksek sistem gereksinimleri anlamına geliyor. Eğer çok da yeni olmayan bir sisteme sahipseniz oyunu hiç satın almayın diyebiliriz. Çünkü büyük olasılıkla oyunu kurduktan sonra ekranda çıkacak bir hata yazısıyla hevesiniz kursağınızda kalabilir ya da daha iyi bir ihtimalle oyunu çalıştırmayı başarırsınız ancak sisteminizin zorlanması halinde oyun, oyun olmaktan

çıkıp bir işkenceye dönüşebilir. Oyunumuzun bir başka özelliği de yerine getirmemiz gereken görevlerle ilgili. Görevler çok esnek bir yapıda ortaya çıkıyor. Yerine getirmemiz gereken temel görevler dışında tamamen karakterimizin yapısına bağlı olarak ek görevlere ulaşılabilir. Bu görevlerin yerine getirilmesi zorunlu olamasa da yeni mekanlar ve hikayeler keşfetmek için tavsiye edilebilecek bir özellik. Övgüleri fazlasıyla hak eden bir oyun Oblivion.

Oblivion daha şimdiden birçok otorite tarafından çok yüksek puanlarla ödüllendirildi. Hatta birçoğuna göre bu senenin en iyi RPG'si olacağına kuşku yok. Tüm bu övgülerin ana dayanak noktası hiç şüphesiz yukarıda da bahsettiğimiz grafiksel detayların mükemmelliği.

Bir RPG başlığından beklenmeyecek derecede üst düzey grafiklere sahip olması ve tabii ki diğer artıları oyunun muhakkak denenmesi gereken bir başlık olduğu gerçeğini ortaya koyuyor. Şimdiden birçok fanatiğe kavuşmuş olan Elder Scrolls: Oblivion'u eğer sisteminize güveniyorsanız mutlaka denemelisiniz. Tabii günlerce bilgisayar başında sabahlamak için yeterli vaktiniz varsa...

Arslan Taşkın
arslantaskin@yahoo.com



Korkmak mı istiyordunuz?

CALL of CTHULHU

Dark Corners of the Earth

BİLGİ

YAPAY ZEKA

Yapımcı firmadan Chris Gray ile yapılan bir röportajda Gray, oyun içinde bilgisayar tarafından yönetilen karakterlerin yapay zekası konusunda oldukça iddialı olduklarını belirtmiş. Mesela Gray, karakterlerin birbirleriyle konuşup Jack hakkında bilgi topladığına ve buna göre hareket ettiklerine dikkat ekmiş. Buna örnek olarak da Jack'in herhangi bir karakteri yaralaması sonucu kaçabilen bir karakterin diğerleriyle konuşması sonrasında, diğerlerinin de o bölgeden uzaklaştığından bahsetmiş. Her ne kadar bu olayı oyun içerisinde yaşayamamış olsak da deneyimlerimiz gösteriyor ki bilgisayar tarafından yönetilen karakterlerin yapay zeka seviyeleri gerçekten çok iyi tasarlanmış.

Baskıyı ve gerilimi tüm benliğinizde hissedeceksiniz. Ne de olsa dünyanın en karanlık köşeleri bizleri bekliyor.

Yıl 1916... Boston'da bir evin yakınlarında duyulan silah sesleri polis merkezine ihbar edilmiş ve polis teşkilatının başarılı memurlarından Jack Walters olay yerini incelemek ve polisle çatışmaya giren insanları teslim olmaya ikna etmekle görevlendirilmiştir. Daha önce ismi duyulmamış gizli bir mezhebin üyeleri olan bu kişilerin sorgulanabilmesi, olayın aydınlatılması açısından çok önemlidir. Fakat hayatta

kalan son iki tarikat üyesinin de polis tarafından vurulmasının ardından olay yerini inceleme görevi Jack'e düşmüştü. İncelemeleri onu, evin bodrum katına yöneltmişti. Burada yaşadığı olağandışı olaylar ve aklının sınırlarını zorlayan imgeler karşısında bilincini yitiren Jack, iş arkadaşları tarafından yarım saat sonra yarı felç olmuş ve kanlar içinde yerde yatarak bulundu. Onu kurtarmaya geldiklerinde Jack, kendinden

geçmiş bir halde anlaşılamayan bir şeyler fısıldamaya çalışıyordu... Jack, yaşadığı bu tarifi imkansız doğaüstü olaylar sonucunda kendisini uzunca bir süre toparlayamamış ve çok başarılı olduğu görevini bırakmak zorunda kalmıştı. Akıl hastanesine yatırılan Jack'i zor günler bekliyordu. Yaşadıklarıyla ilgili sürekli kabuslar görüyor, gaiten sesler duyuyor ve akli dengesini korumak için son çabalarını sarf ediyordu. Bir ara intihar etmeyi bile deneyen Jack, oldukça uzun bir süre burada kalacaktı.



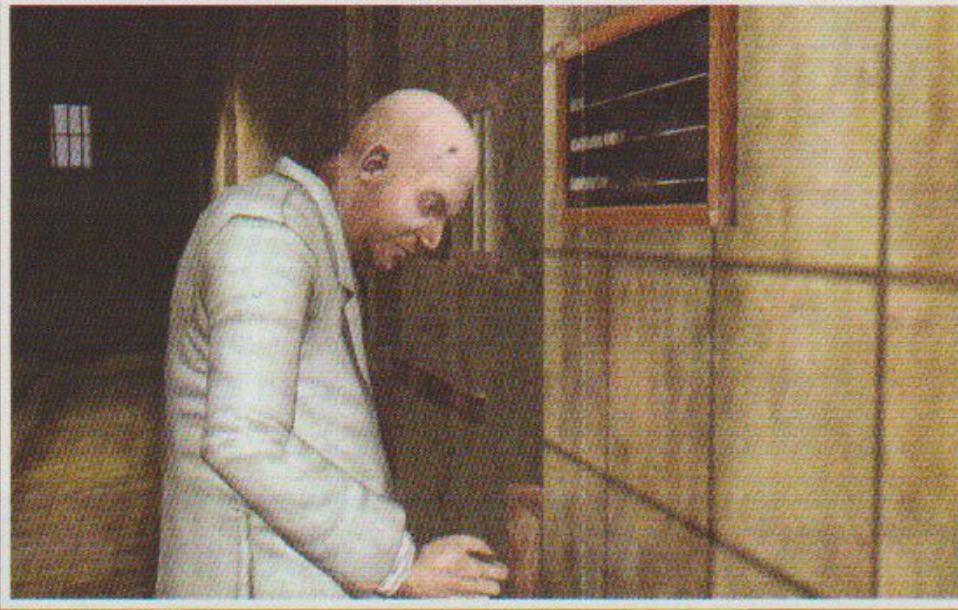
KÜNYE

Türü:	FPS
Yapımcı:	Headfirst Productions
Yayıncı:	Bethesda Softworks / 2K Games
Bilgi:	www.callofcthulhu.com
Önerilen:	1.6 GHz işlemci, 512 MB RAM, DirectX 9.0 uyumlu ekran kartı, 2 GB sabit disk alanı.

OYUNCU'NUN İLK SAATİ

SEVECEKSİNİZ + Korkmayı, düşman yapay zekasını.

SIKILACAKSINIZ — Sıklıkla ölmekten.



Aradan yıllar geçer

Boston'da yaşayanlar üzerinden altı sene geçmiş ve Jack kendi dedektiflik bürosunu açmıştır. Aradan geçen bunca zamana rağmen hala o evde yaşadığı olaylar ve karşılaştığı garip yaratıklarla dolu kabuslar gören Jack, bu olaya ilişkin merakından da vazgeçemez. O nedenle sürekli ve sadece bu olayla ilişki kurabileceğini düşündüğü işleri kabul ediyordu. 1922 yılının soğuk kış günlerinden birinde Jack, Arthur Anderson isimli bir kişinin kendisinden yardım istemesi üzerine, New England yakınlarında bir balıkçı kasabası olan Insmouth'da kaçırılan Brian Burnham isimli bir balıkçının akıbetini araştırmak üzere yola koyuldu. Jack, bu tehlikeli macera boyunca sadece Insmouth'la ilgili değil aynı zamanda kendi geçmişi ve yaşadığı gizemli olaylarla da ilgili izlere rastlayacaktı.

Hikayenin buraya kadar olan kısmı oyunumuz başladığı andan itibaren bize ufak videolarla izlettiriliyor. Bizse Insmouth'da Brian Burnham'ı arayan Jack Walters olarak oyuna dahil oluyoruz. Eski polis yeni dedektif Jack Walters'ı canlandırdığımız Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth'te ilk dikkatimizi çekecek şey FPS (first person shooter) türü oyunlardan alışık olduğumuz tarzda

ekran göstergelerinin olmayışı. Hepimizin alışık olduğu ufak haritalar, mermi sayaçları ve sağlık göstergeleri ekranımızda yer almıyor. Bu tabii ki canlandırdığımız karakterin ölümsüz olduğu anlamına gelmiyor, aksine karakterimizi canlı tutabilmek için oldukça çaba harcamamız gerekiyor. Dark Corners of the Earth ile ilgili en çarpıcı detay, karakterimizin hayatta kalmasının sadece klasik health durumuna bağlı olmaması, zira sanity durumunuzu da dikkate almanız gerekiyor. Canlandırdığımız karakterin aşırı yorgunluk, soğuğa maruz kalma ve kan kaybı gibi durumlara duyarlı olmasının yanında; korkutucu görüntüler, olaylar, duyduğu sesler, okuduğu metinler ve yüksekten aşağıya bakınca karşılaşılabileceği yükseklik korkusu gibi birçok şeye karşı akli dengesini de koruması gerekiyor. Aksi takdirde gapten sesler duymaya başlayacak, geçici görüş

kayıpları yaşayacak ve hatta halüsinasyonlar görmeye başlayacak olan Jack'i ayakta tutmak pek de kolay olmayacak :)

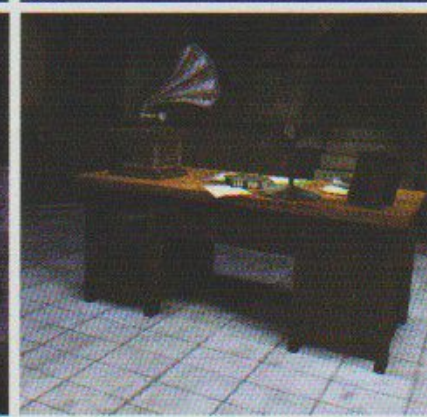
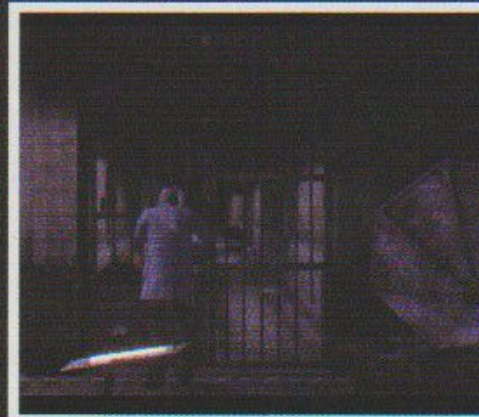
Jack'in sağlığının tehlikeye girmesi durumunda eskiden kalma alışkanlıklarınız sebebiyle etrafta ilkyardım çantası ya da sağlık iksiri aramayın sakın. Zira Jack'i iyileştirmek için çok farklı yöntemler kullanacaksınız. Örneğin Jack kan kaybediyorsa, yarasını acilen sarmalısınız yoksa Jack'i kan kaybı sonucu ölüme terk etmeniz an meselesi. Jack'in oyun boyunca yaşayacağı "sağlık problemleri"ne de çeşitli çözümler bulmak durumundasınız, aksi takdirde Jack yaralanma şekline göre değişecek tepkiler vermeye başlayacak ve oyun kontrolünüzü bir hayli

zorlaştıracak. Buna örnek olarak Jack'in bacağından yaralanması durumunda topallayarak yürümeye devam etmesini ya da gözünden yaralanan Jack'in, sizi ekran başında bulanık görüntülerle baş başa bırakacak olmasını gösterebiliriz. Tüm bu sağlık

BİLGİ

KARANLIKLAR İÇİNDE

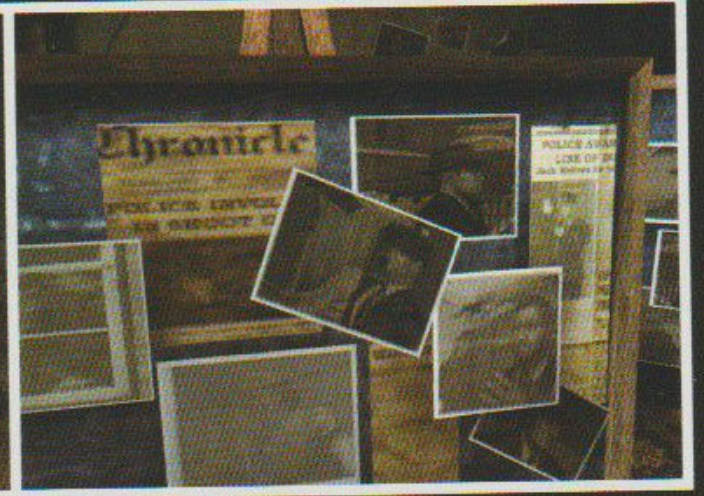
Oyunda yaratılmak istenen korku atmosferi, oyuna hakim olan renklere de koyu bir biçimde yansımış. Oyun boyunca içinde bulunacağınız ortamların çoğu oldukça karanlık. "Ben karanlıktan korkarım" diyorsanız, Dark Corners of the Earth'ün sizin için pek de uygun bir oyun olmadığını belirtmekle birlikte monitörünüzün renk ayarlarıyla oynamanızı tavsiye ederiz. Ama oyunun keyfini tam anlamıyla çıkarabilmek için oyunu oynadığınız ortamı da bu atmosferi destekleyici bir biçimde karartın ki, korkuyu içinizde hissedin :)



BİLGİ

KONTROL MEKANİZMASI

Dark Corners of the Earth'ün kontrol mekanizması hakkında da bir iki noktayı belirtmemiz gerekir. Oynanış açısından olduğu gibi, kontrol sistemi konusunda da alışık olduğumuz diğer FPS'lere göre biraz farklı bir başlık. Oyuna başlamadan önce mutlaka, ayarlar menüsünden varsayılan tuş konfigürasyonunu gözden geçirmeniz gerekli. Nitekim klasik WASD kontrol mekanizması, varsayılan seçeneklerde kısmen çalışmakta. Yani örneğin bu ayarlara göre "S" tuşu aksiyon tuşu olarak atanmış. Geri gitme tuşuysa "X" olarak belirlenmiş durumda. Aksiyon tuşu olmasına alıştığımız "E" tuşuysa sola uzanma olarak atanmış durumda. Neyse ki, tüm bu tuş ayarlarını dilediğimiz gibi değiştirme şansımız var, aksi takdirde oyun bizleri çileden çıkartabilirdi.



ekipmanlarına inventory'den ulaşabiliyorsunuz. Fakat şunu da unutmayın ki, Jack bu sağlıklı ilgili işlemleri yaparken oyun içinde oldukça korumasız bir hedef haline dönüşüyor. Bu etkenler düşünüldüğünde oyunumuz sizleri gerçek dünyadan koparıp direkt hikayemizin içine sürükleyebilecek bir güce sahip.

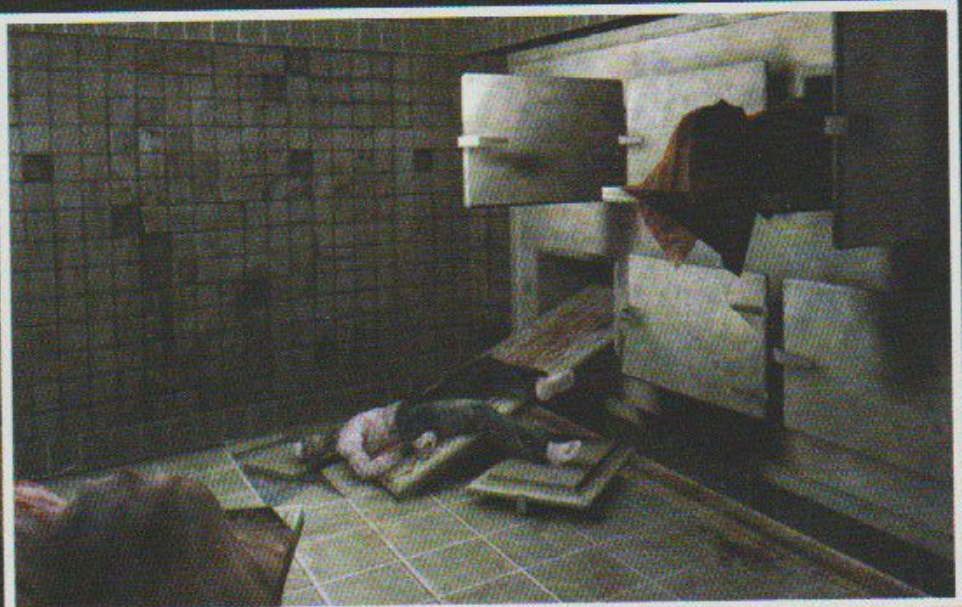
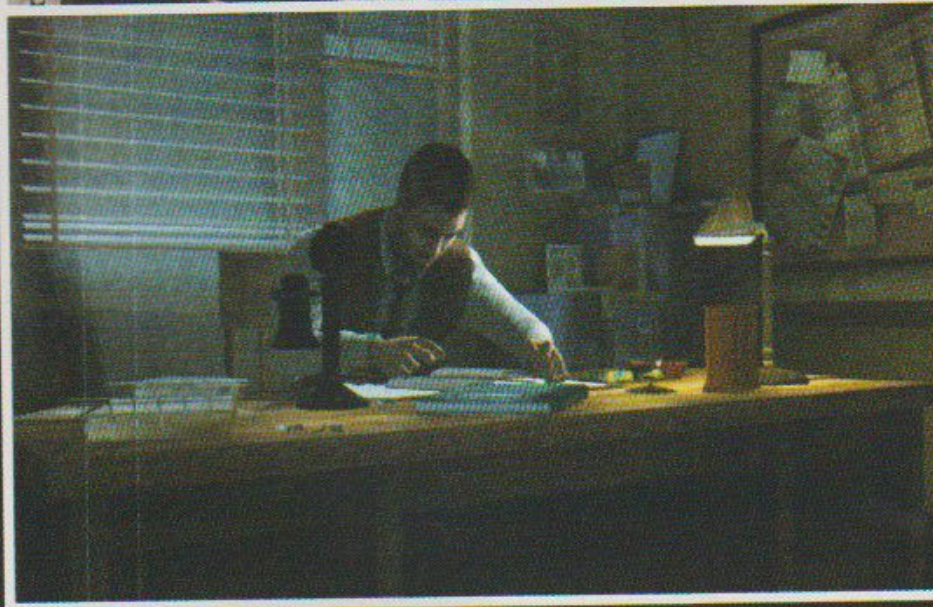
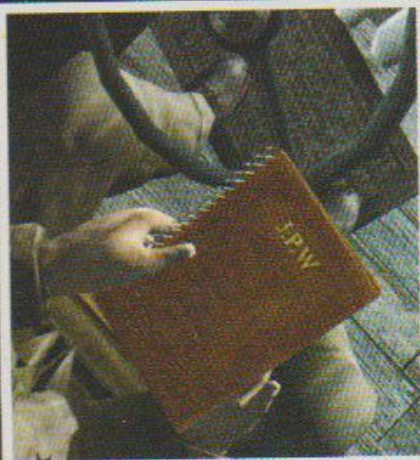
Mistik oyun dünyası

Oyunun gerçek zamanlı grafik detayları görsel olarak bizleri çok tatmin etmese de, öğelerin kullanımı son derece başarılı. Görsel efektlerin yaratılmak istenen atmosferi desteklemesinin yanı sıra ses efektleri de bu konuda oldukça iyi. Jack'in içinde bulunduğu psikolojik durumla paralellik gösteren işitsel tepkileri, oyunun gerçekçiliğine oldukça katkı sağlamış. H.P.Lovecraft serisi olan Cthulhu Mythos'tan esinlenerek hazırlanmış şok edici görüntüler, şimşekler ve dinamik gölgelendirmeler sadece Jack Walters'ı değil

sizleri de korkudan titretecek. Beklenmedik anlarda ekranınızda belirecek görüntüler sayesinde yerinizde hoplayacaksınız. İçinde bulunduğunuz atmosfer sizi sürekli gerilime sürükleyecek şekilde tasarlanmaya çalışılmış ve bu konuda oldukça başarılı da olunmuş. Dark Corners of the Earth oldukça uzun (5 yıl kadar) bir hazırlanış sürecine sahip olduğundan, grafiklerin günümüz oyunları ile kıyaslandığında biraz sönük kaldığını göreceksiniz. Simon the Sorcerer 3D'de kullanılan grafik motorunun geliştirilmiş hali kullanılan oyunumuzun bir başka özelliği de, etrafta gördüğünüz neredeyse tüm eşyaları inceleyip kullanabilmeniz. Oyunumuzu sade bir FPS olmaktan çıkarıp ona sürükleyiciliği katan unsurlardan biri de bu aslında. Oyun boyunca Jack Walters'ın karanlık geçmişini aydınlatmanızı sağlayacak bilgilere ulaşabilmeniz; sürekli karşılaşacağınız ufak bulmacaları çözmenize,

detaylarda saklı minik ipuçlarını kovalamanıza bağlı. Bu bulmacaları çözebilmek için çoğu zaman, oyun içindeki bilgisayar tarafından yönetilen karakterlerle yaşayacağınız diyalogları iyi takip etmeniz gerekiyor. En basitinden bir örnek vermek gerekirse kasabanın ayyaşı olan Zadok Allen, size çok şeyler anlatabilecek biri. 96 yıldır Innsmouth'da yaşayan Allen'ı konuşturabilmeniz, ona ısmarlayacağınız içkilere bağlı.

Ayrıca bu ipuçlarını takip ettikçe ve bulmacaları çözdükçe Mythos olarak adlandırılan ve sizi daha sonra oyunu tekrar tekrar oynamaya yönlendireceğini düşündüğümüz puanlar kazanacaksınız ki Mythos puanınız arttıkça Jack'in gerek bulmaca çözme gerekse etrafında var olan eşyaları fark edebilme yeteneğinin arttığını göreceksiniz. Ayrıca Mythos puanları sayesinde bonus eşyalara ulaşabilecek ve daha önce gidemediğiniz



ESKİMİŞ GÖRÜNÜM

Oyunun 1920'li yıllarda geçiyor olmasından kaynaklı olabilir veya yapımcı firma sadece bazı grafik kusurları ört pas edebilmek için, grafiklerde farklı bir filtre kullanmış durumda. Bu filtreleme sistemi görüntülerin biraz karlı görünmesine neden oluyor. Oyunun ilk anlarında bunun insana biraz tuhaf geldiğini belirtmeliyiz, hatta gözü bir hayli yoran bir etmen olduğu da şüphesiz. Ancak kısa bir süre sonra, özellikle de hikaye akışına kendinizi kaptırdığınızda, tamamen alışıyorsunuz.



SONUÇ



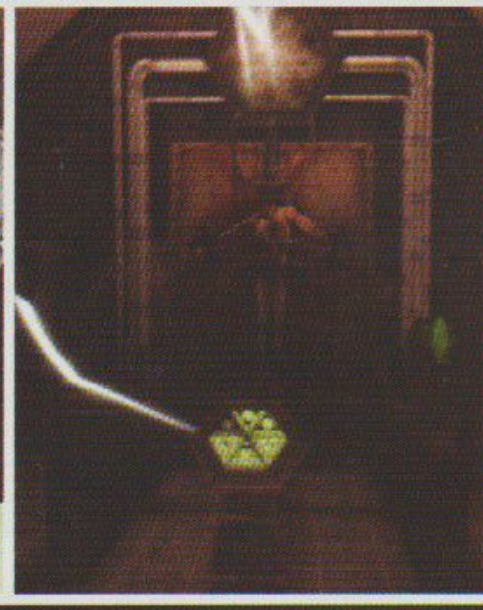
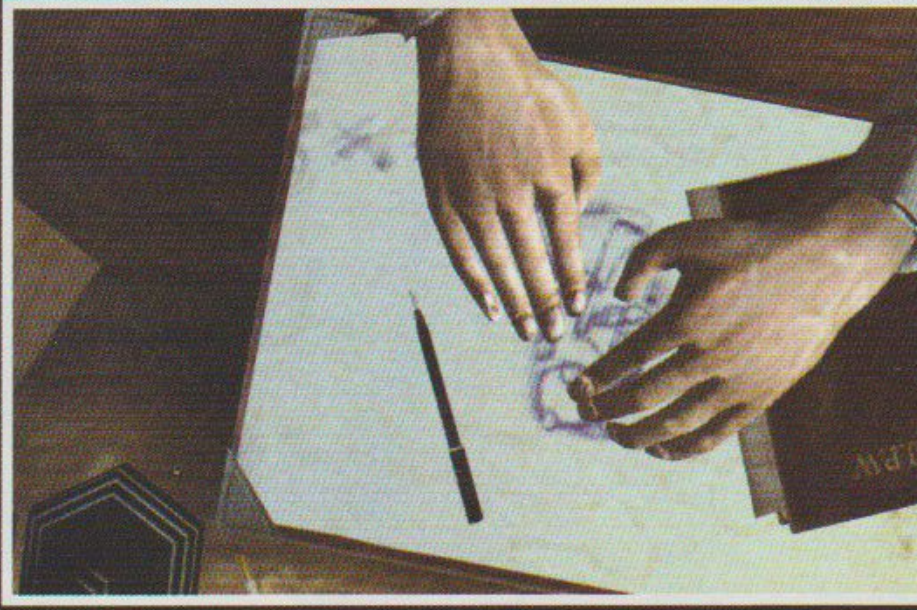
Korku unsurlarını, atmosferi ve gerçekçiliği.



Multiplayer özelliğinin olmaması.



% 80



mekanlara da gidebileceksiniz.

Oyun mekanikleri

Oyunumuzun en güzel yanlarından biri hem dövüş / savaş meraklılarına hem de taktik dehalarına hitap etmesi. Karşı karşıya kaldığınız güç bir durumdan ister savaşarak, isterseniz de yapacağınız kurnazca planlar sayesinde hiç elinizi kana bulamadan kurtulabilmeniz mümkün. Oyunda kullanabileceğiniz silahlar 1920'lerin silahlarına sadık kalarak tasarlanmış. Colt Revolver ya da Mauser gibi dönemin en popüler silahlarını kullanabileceğiniz gibi mistik güçlere sahip silahlarla da savaşma şansınız olacak. Silahları kullanırken nişan alarak ya da almadan, ezberle :) ateş edebiliyorsunuz. Nişan alarak ateş etmeniz halinde Jack'in hedefini çok daha isabetli bir şekilde vurduğunu göreceksiniz fakat bu durum, Jack'in nişan alırken ve ateş ederken oldukça yavaş

hareket etmesine neden olacak. Jack'in hedeflerine verdiği zararı rakamsal olarak gösteren bir sistem bulunmuyor. Bu yüzden düşmanınıza verdiğiniz zararın boyutunu, düşmanınızın etrafa sıçrattığı kan miktarıyla ölçmek zorundasınız. Oyun ilerledikçe bu ilginç sisteme de alışacaksınız. Ayrıca oyunumuzu istediğiniz an kaydedemiyorsunuz. Bu ilk başta size pek cazip görünmese de, oyunun gerçekçiliğine oldukça katkısı olduğunu söyleyebiliriz. Bölüm geçtiğinizde oyunumuz otomatik olarak kaydediliyor. Bunun dışındaysa oyun sırasında karşılaşacağınız, yıldız veya göz şeklindeki alanlarda kayıt işlemi yapabiliyorsunuz.

Oyundaki karakterler ve özellikle yaratıklar Lovecraft eserlerine sadık kalarak tasarlanmış. Lovecraft'in yarattığı hayali kasaba olan Innsmouth halkını dikkatli bir şekilde incelediğinizde her birinin ayrı bir problemleri

kişilik olduğunu fark edeceksiniz :) Bütün bunlar hep içinde bulunduğunuz tedirgin edici atmosferi destekleyen unsurlar olarak göze çarpıyor.

Bunlara; görsel öğelerin kullanımı ve ses efektlerinin gerçekçiliğini de eklediğimizde, Dark Corners of the Earth ile ilgili bazı ufak aksaklıkları göz ardı edebiliyorsunuz. Hepsinden önce oyunumuzun 5 sene gibi sancılı, problemli ve oldukça uzun bir yapım aşamasından geçtiğini unutmayın. Bunu da dikkate aldığımızda oyunumuz gerçekten çok iyi bir psikolojik gerilim tarzı FPS oyunu halini alıyor.

Sonuç olarak

Modern edebiyat tarihinin, günümüz kültürünü belki de en çok etkileyen fantastik korku yazarlarından biridir H.P. Lovecraft. Lovecraft'in eserlerinden oyuna uyarlanan Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth; akıcı senaryosu, oyun severlere sunduğu aşırı gerçekçi savaş sahneleri ve hepsinden önemlisi "korku filmi" kavramı gibi "korku oyunu" kavramını yaratabilmiş olmasıyla 2006'nın en popüler oyunlarından biri olmaya aday gözüküyor. Alın, korkacaksınız!

Özgür Erdem
erdemozgur@gmail.com



Hem statlarda hem bilgisayarlarımızda futbol dolu günler bizleri bekliyor

Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!



2006 Fifa World Cup Germany

Belki resmen kupa finallerinde yer almıyoruz ama, biraz olsun nefsimizi köreltebilecek bir fırsat var karşımızda.

Futbola doyacağımız bir yıl şu 2006. Önce Türkiye süper ligi, şampiyonlar ligi derken şimdi de yeryüzündeki en büyük futbol organizasyonu Dünya Kupa'sında sıra. Öncelikle kendi ligimizden bahsedecek olursak ligimizin iki büyük kulübü arasındaki şampiyonluk mücadelesi uzun yıllar unutulmayacak nitelikte. İnaniyoruz ki Türkiye'de milyonlarca insan şimdiye dek bu kadar heyecanlı bir lig yaşamamıştı. Diğer bir futbol organizasyonu şampiyonlar ligine değinecek olursak orası apayrı bir arena kesinlikle. Baştan sona hiç eksik olmayan bir coşku ve bu

coşkuya ortak olan farklı din, dil, ırk ve milletten futbol tutkunları, her biri birbirinden yetenekli yıldızlar ve dünyanın neresine giderseniz gidin tanınan futbol takımları. Belki kendi takımlarımız burada yok; evet bu kahredici bir durum. Ama Avrupa'nın yıldızlarını seyrederken insan kendini bir

anda o arenanın içinde hissediyor. Birden bir Arsenal, Barcelona, Chelsea veya Milan taraftarı oluveriyoruz. Tabii bunda son yıllarda birçok futbol tutkununun adeta hastası olduğu şans oyunlarının da etkisi var, ki bu da apayrı bir konu, eğer buna girsek kesinlikle çıkamayız.



Dünyanın en büyük kupası

Evet Türkiye Süper Ligi, Şampiyonlar ligi derken geliyoruz dört yılda bir düzenlenen, birkaç haftalık süreçte her milletten futbol tutkununun esiri altına alan organizasyona, Fifa World Cup 2006... Biz burada da

KÜNYE

Türü:	Futbol
Yapımcı:	EA Sports
Yayıncı:	EA Sports
Bilgi:	www.easports2006fifaworldcup.com
Önerilen:	1.5 GHz işlemci, 512 MB RAM, DirectX 9.0c uyumlu 64 MB ekran kartı, 3 GB sabit disk alanı.

52-65 arasi
koparilabilir
poster sayfa

Xanthin

52-65 arası
koparılabilir
poster sayfa

Xanthin



olamayacağız (bu da kahrediyor!!!!), oynanan maçları imrenerek, koskoca bir ah çekerek seyredeceğiz. Oynanan her maçta şimdi burada olabilseydik neler yapardık diyeceğiz. Şunu da belirtmeden geçmeyelim bu yıl kupaya ev sahipliği yapacak takım Almanya. Yine bir ah çektiniz değil mi? Evet Almaya, eğer orada olabilseydik biz de ev sahibi konumunda olacaktık. Eminiz ki arkamızdaki seyirci desteğiyle çok iyi işler çıkartabilecektik, yapamamak bile (bunu küçük bir ihtimal olarak düşünüyorum) en azından orada bulunan vatandaşlarımız milli takımlarını seyredebilmek, futbolcularımızı gönülden destekleme imkanı bulacaklardı. Düşünsenize bir takımımız Avrupa'ya deplasmana gittiği zaman Avrupa'daki vatandaşlarımız o stadi nasıl da dolduruyor, hatta maça girebilmek, takımımızı destekleyebilmek için ev sahibi takım taraftarlarından maç biletini değerinden çok üzerinde bir fiyata satın alıyor. Bu yüzden

orada olabilseydik muhteşem bir seyirci desteğiyle maçlara çıkacaktık. Ancak olmadı ve çok üzgünüz. Almanya'ya gidebilmek için ellerinden geleni yapan futbolcularımızı alkışlamamız gerekir. Unutmamalıyız ki 2002'de Kore ve Japonya'nın birlikte düzenlediği organizasyonda dünya üçüncülüğünü Türkiye'ye kazandıran yine bu futbolculardı.

EA bunu hep yapıyor

Bütün bunları bir kenara bırakarak gelelim dünyanın en büyük futbol turnuvasına, yani Fifa World Cup 2006'ya; dolaylı olarak da, turnuva başlangıcından hemen birkaç ay öncesinde EA Sports'un piyasaya sürdüğü aynı isimli oyuna. EA bunu geçtiğimiz kupada, yani 2002 yılında da yapmıştı. Aslına bakıldığında, Fifa 06'nın piyasaya çıkmasından sadece 5 - 6 ay sonra, yaklaşık aynı fiyata daha dar kapsamlı bir oyunu piyasaya sürmeleri gerçekten cesaret isteyen bir iş. Sonuçta sadece 2006 Dünya Kupası işlediği için, oyun içerisindeki takımların sayısı

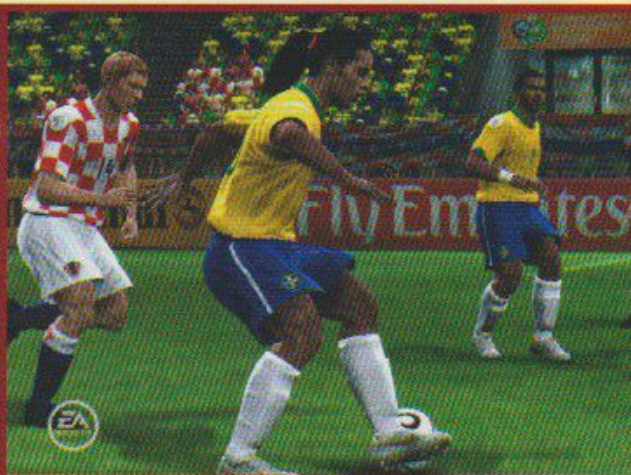
orijinal oyuna kıyasla bir hayli az. Finallere toplam 32 takım katılmakta, ancak neyse ki firma Dünya Kupası finallerine uzanan 2 yıllık ön eleme süreci de oyuna dahil edilmiş. Bu şekilde 95 takım daha oyuna ekleniyor ve toplam takım sayısı 127'yi buluyor. EA Sports, geçtiğimiz kasım ayında Xbox platformu için FIFA 06: Road to FIFA World Cup isimli bir oyunu zaten yayınlamıştı. Bir anlamda bu oyun PC ortamı için revize edilerek karşımıza çıkartılmış durumda. Aslında bu durum, bizler için sevindirici bir haber. Böylece milli takımımızı ilk eleme maçından alarak, kupaya giden yol boyunca eşlik edebilmemiz mümkün olacak. Bu belki de bizler için bir avuntu niteliği taşıyor, ya firma sadece 32 finalistle kısıtlı kalsaydı, düşünsenize oyunu oynamak için ne kadar az sebebimiz olurdu.

Oyun modları

Eleme maçlarından itibaren oynayabildiğiniz modda, Kuzey Amerika,

Güney Amerika, Asya, Avrupa, Afrika ve Okyanusya eleme gruplarının herhangi birinden takımınızı seçebiliyorsunuz. Tahmin ediyoruz ki büyük bir çoğunluğunuz Türk Milli Takımını seçecektir, en azından ilk oynayışlarında. Oyunun varsayılan ayarlarına göre devam edecek olursanız, eleme grubundaki rakiplerimizin aynı olduğunu göreceksiniz. Fakat tümüyle kuralların baştan düzenlenmesini isteyebilir ve yepyeni rakiplerle adeta farklı bir kupada koşturabilirsiniz.

Yok ben, eleme maçları oynamadan direkt olarak finallere gitmek istiyorum şeklinde düşünenlerse, finallere hak kazanan 32 milli takımdan birini seçebilir. Daha sonra takımların grup dağıtımlarını yapılmakta. Yine varsayılan ayarlara göre orijinal gruplar kullanılmakta ancak istenildiğinde otomatik kura sistemiyle takımları yeni gruplara ayırabilmek mümkün. Öncelikle takımınızla grup maçlarını oynayarak, ilk ikiye





girip bir üst tura, yani eleme maçlarına çıkmaya hak kazanmaya çalışacaksınız. Daha sonra eşleştirmeler sonucunda çeyrek finale kalma mücadelesi sizleri bekliyor. Ardından çeyrek final, yarı final ve Berlin Olimpiyat Stadyumu'nda oynanacak muhteşem final maçına değin uzun bir yolunuz bulunmakta. Statlardan bahsetmişken oyunda finallerin oynanacağı Almanya'nın ünlü Berlin, Dortmund, Frankfurt, Gelsenkirchen, Hamburg, Hannover, Kaiserslautern, Köln, Leipzig, Münih, Nürnberg ve Stuttgart stadyumları en ince ayrıntılarına kadar modellenmiş durumda. Ayrıca oyun ekstralarından bu statların videolarını da seyredebilmeniz mümkün olmakta. Tabii ki sadece bununla sınırlı kalınmamış durumda, oyun içerisinde yer alan bütün milli takımların kendi stadyumları da

doğrudan oyuna taşınmış. World Cup'ın oynanış açısından Fifa 06'yla büyük benzerlikleri olduğu şüphesiz. Bunun yanı sıra başta menü tasarımı olmak üzere birçok yeni özelliğe de sahip durumda. Yeni menü sistemi göze son derece hoş gelmesinin yanında, ilk etapta bazı karışıklıklar yaşamanız olası, ki bu alışkanlıklarınızdan kaynaklanmakta. Kısa bir süre içerisinde hem gözünüzün hem de elinizin bu yeni sisteme alışacağını göreceksiniz.

Şova hoş geldiniz

World Cup 2006'da özellikle sunum unsurları ön plana çıkartılmaya çalışılmış. Fifa 06'da klasik lig maçları, biraz sönük bir havada başlamaktaydı. Oysa yeni oyunda her maç adeta bir şölen havasıyla açılıyor, ki bunu ilk ön eleme maçlarından itibaren görebiliyorsunuz. Sahalar

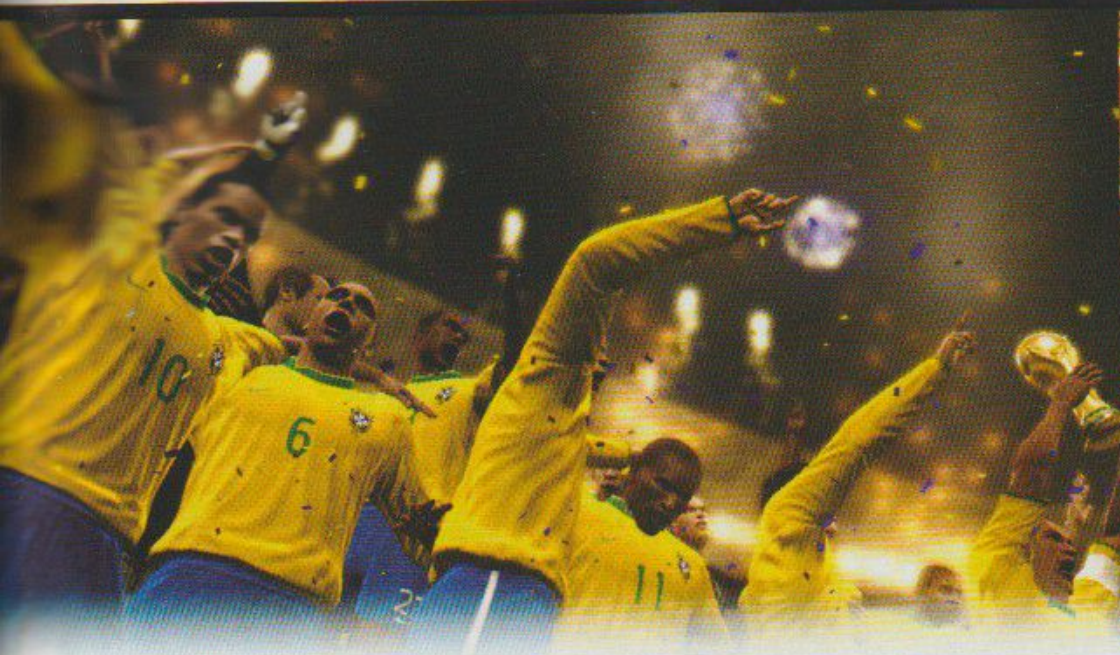
tümüyle bayraklarla donatılmış durumda. Deplasman maçlarında karşı takım taraftarlarının baskısını üzerinizde hissediyorsunuz, ancak az da olsa sahada kendi ülkenizin bayraklarını görebilmek size şevk veriyor. Takımlar sahaya çıkmadan önce başlayan konfeti yağmurları, havaya bırakılan yüzlerce balon, gerçekten maçın havasına girebilmenizi sağlayan etmenler. Daha önceki Fifa oyunlarında açıkçası, bu açılış sahnelerine pek dikkat etmiyorduk, ancak World Cup'taki renkli sahneler her maç öncesinde kendisini seyrettirecek kadar güzel.

Ekstralar

Bir Dünya Kupası oyunu olduğu için, bu kupaya dair tüm unsurları içeren bir oyun, ki zaten bu da bir gereklilik. Peki ya ekstralar, ne de olsa EA Sport özellikle oyunla birlikte sunduğu ekstra içerikler sayesinde en

sıkı rakibi olan Pro Evolution Soccer'la mücadele edebilmekte. Tabii ki, EA gibi bir firma yaş tahtaya basacak değil. Biraz önce değindiğimiz, turnuva maçlarının oynanacağı stadyumların tanıtım videolarının yanı sıra, oyunda Dünya Kupası tarihinin bazı önemli maçlarına da yer verilmiş. Üstelik bu maçlar oynanabilir bir şekilde karşımıza çıkartılmakta. Ne var ki, takımlar aynı takım, fakat kadroları günümüz kadrolarıyla yer değiştirmiş durumda. Neden böylesine bir yola başvurulmuş olduğunun çok basit bir açıklaması da var. Lisans masrafları nedeniyle. Düşünsenize, zaten oyun için bunca takım ve oyuncuyla bir lisans anlaşması sağlanmış durumda, tüm bunlara artı bir de eski takım oyuncularının masrafları eklenseydi... Herhalde masraflar nedeniyle oyun iki misli bir fiyatla satılmak





zorunda kalırdı diye düşünüyoruz. Yine de, ne bilelim bir Pele veya Maradona'yla o tarihin unutulmaz maçlarını bir kez daha oynayabilmek çok hoş bir deneyim olurdu.

Yenilenen oynanış özellikleri

İlk maçınıza çıktığınızda, oyun hızının bir hayli artmış olduğunu görebiliyorsunuz ve bu gerçekten güzel bir yenilik. Hızlı gelişen olayların, üzerinizdeki gerginliği arttırdığı ve oyuna daha iyi adapte olabilmeyi sağladı da bir gerçek. Gerek hücumdayken, gerekse rakip ataklarını durdurmaya çalıştığınız anlarda, adeta sahadaki gerçek futbolcuların çaba ve streslerini anlayabiliyorsunuz. Fifa 06'yla kıyaslandığında oynanışın daha zor olduğunu, artık gol atabilmek veya yememek için daha fazla çaba sarf etmeniz gerektiğini de belirtelim. Ancak zorluk seviyesi Road to World Cup'da olduğu kadar çok üst seviyelerde değil, nitekim bu oyuncuları boğan bir etkendi. Yapımcılar, biraz fazla ileri gitmiş olduklarını anlamış olmalı ki, yeni oyunda sistemi biraz daha yumuşatmaya çalışmışlar. Varsayılan olarak oyunlar, semi-pro zorluk seviyesinde başlıyor. Bu zorluk düzeyi, ortalama Fifa oyuncularını zorlayacak ama boğmayacak

kadar dengeli. Deneyimli Fifa'cılarsa Pro veya World Class moduna geçebilirler. World Class'da cidden zorlanacaklarından hiç şüpheleri olmasın, artık her maçınızı kolaylıkla kazanabilirsiniz gibi bir kaide bulunmuyor. Hele ki, bir de kilitli olan ve sonradan açabileceğiniz "Perfect" zorluk seviyesi var ki, adı gibi mükemmel bir oynayı sergilemezseniz rakip karşısında hiçbir şansınız olamıyor.

World Cup 2006'da yıldız oyuncu sistemine tekrar değinilmiş, ancak bir Fifa 2002'de olduğu gibi bu oyuncularınızın bazı ekstra hareketler yapabilmesi mümkün değil, ki gerçekçilik açısından değerlendirildiğinde bu yerinde bir hareket olmuş. Ancak bununla beraber, kimi maçlarda yıldız oyuncular, adları üstünde tüm maçı sırtlanabilecek kadar iyi işler çıkartabiliyor. Milli

takımımızdaysa, sadece Hamit Altıntop'un yıldız oyuncu kategorisine alınmış olduğunu görmek üzücü.

Şut mekanizması

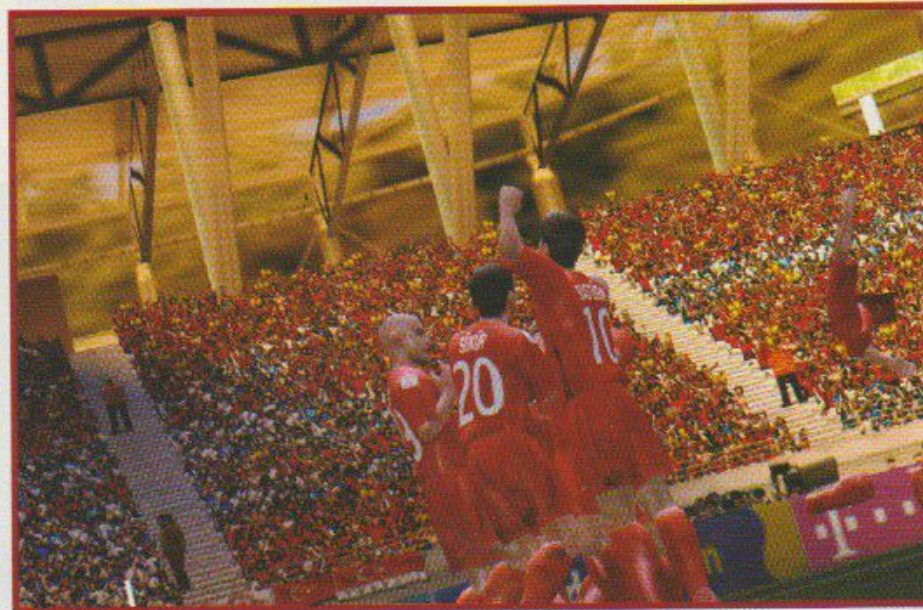
Oyunda artık şut tuşuna basma süreniz, şutun şiddetini belirlemiyor. Etkili şut, topun pozisyonu, oyuncunun yetenekleri, defans oyuncularının baskısı, oyuncunuzun koşarken veya durduğu yerden şut çekmesi gibi diğer oyun içi faktörlere bağlanmış durumda. Şut tuşuna basma süresiye, topun yerden mi yoksa havadan mı gideceğini kontrol ediyor.

Şut tuşuna hemen basıp çektiğinizde oyuncunuz yerden, bir süre basılı tuttuğunuzda topu havalandırarak şekilde şutlar çekebiliyor. Penaltı atışlarında da yenilikler yapılmış durumda. Bir kere artık kaleciler, yerlerinde zıplayarak, ellerini kollarını oynatarak penaltıyı kullanan

oyuncunun dikkatini dağıtmaya çalışıyor. Penaltı atarkense, şut çubuğuna dikkat etmeniz gerekiyor. Burada küçük bir çizgi göreceksiniz ve amacınız şut gücünü bu çizgide tutturabilmek. Böylece topu istediğiniz köşeye daha rahat gönderebiliyorsunuz. Eğer atışı geciktirirseniz, seyirci ve kaleci baskısı nedeniyle, tutturmanız gereken bu çizginin daha hızlı hareket etmesine neden oluyorsunuz.

Sonuç olarak

EA Sports, Fifa 06'da gördüğü eksiklikleri World Cup'da çok başarılı bir şekilde kapatmayı başarmış. Sonuçta gerek oynanış, gerek görsel ve gerekse ekstraları açısından oldukça sağlam bir başlık ortaya çıkartılmış. Fifa World Cup 06 Germany, kesinlikle önümüzdeki günlerde en fazla oynanan başlıklardan biri olacaktır. Yine emin ki, sizlerin kontrolünde milli takımımız defalarca Dünya Kupasını havaya kaldıracak.



SONUÇ



Hızlandırılmış oyun sistemi, yeni karakter animasyonları, yeni şut mekanizması, maç açılışları.



Bu kez müzikler çok başarılı değil.



%95

Korkuyu ruhunuzun derinliklerinde hissedeceksiniz

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Bu oyun FPS türüne yeni bir soluk getirecek.

Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!



BİLGİ

BENZERLİK VE FARKLAR

Condemned'deki taktik ve teknikleri kullanan oyunları hiç mi oynamadık? Mesela Doom 3 de hiç beklemediğimiz anda birden karşımıza atlayan yaratıklar yüzünden irkildiğimiz bir oyundu. Ancak Doom 3'te bu korkular anlıktı. Ayrıca da biliyorduk ki, elimizde cidden güvenebileceğimiz bir silah ve yanımızda 150 mermi vardı. Oysa Condemned'de çatışma ve dövüş olaylarına da farklı bir boyut getirilmiş durumda. Yani kendimizi Doom 3'te olduğu kadar güvende hissedemiyoruz.

KÜNYE

Türü:	FPS
Yapımcı:	Monolith Productions
Yayıncı:	SEGA
Bilgi:	condemnedgame.com
Önerilen:	2 GHz işlemci, 512 MB RAM, DirectX 9.0c uyumlu 128 MB ekran kartı, 8 GB sabit disk alanı.

FPS denince aklımıza genellikle bolca silah seçeneğine sahip, etrafta koşturarak ilerlediğimiz ve sürekli karşımıza çıkan düşmanları öldürdüğümüz oyunlar gelir. Bunlar zaten klasik FPS türünün temel özelliklerini oluşturur. Hangi oyun türünü ele alacak olursak bir süreden beri bazı radikal değişimlere gidilmeye başlandığını ve artık türlerin birbirinin içine geçmiş bir halde karşımıza çıktıldığını

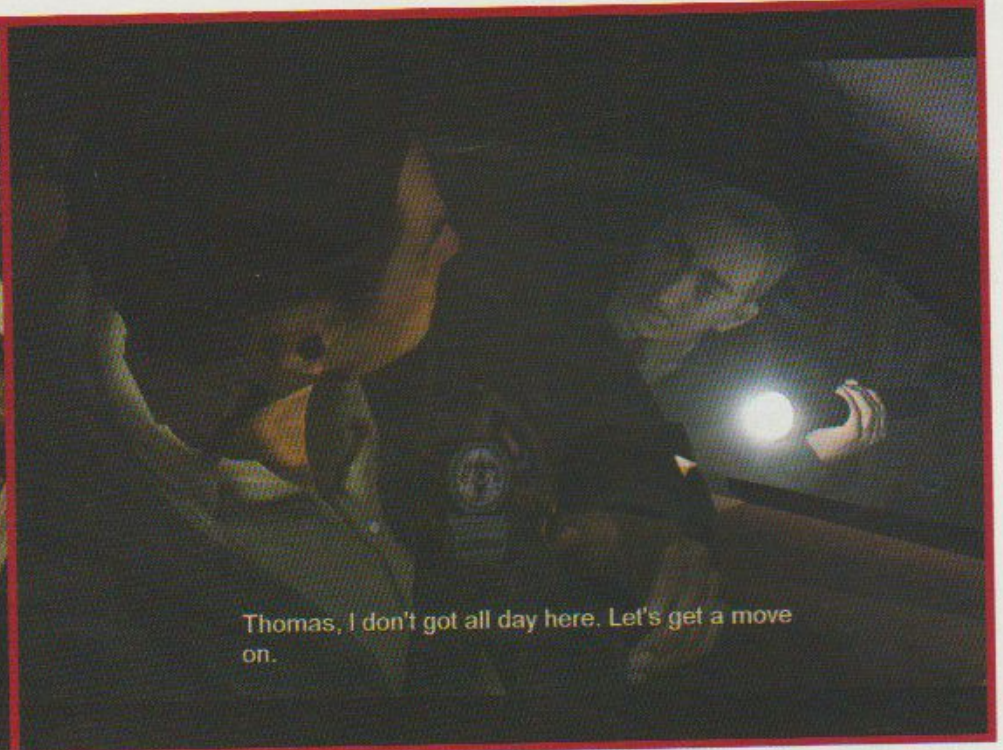
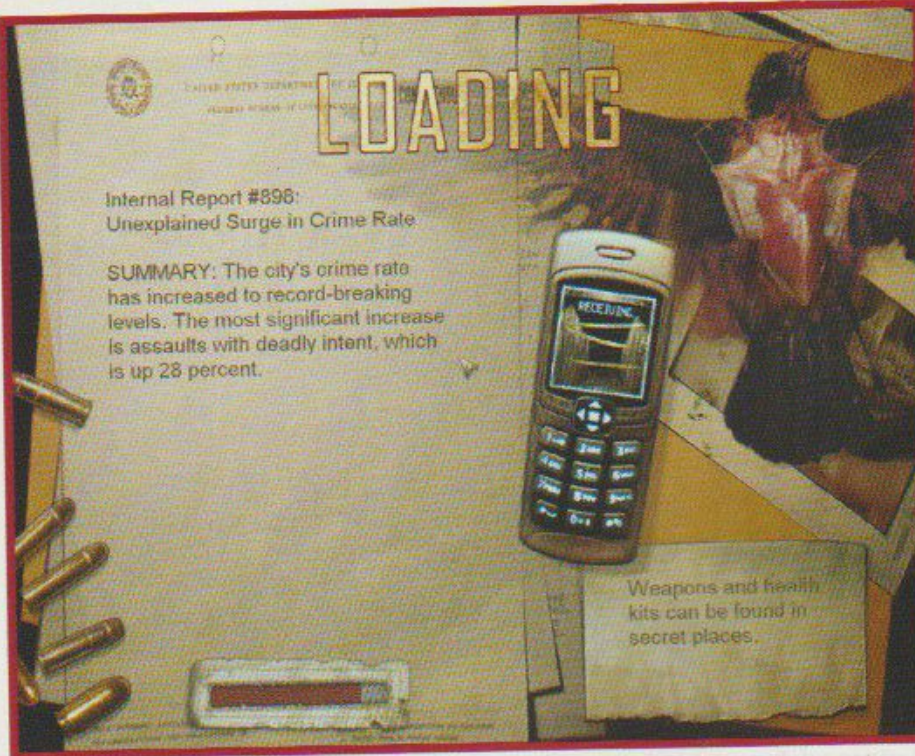
da görmekteyiz. Pek tabii ki FPS türü için de böylesine bir durum söz konusu. Yapımcı firmalar, oyunlarının farklı olabilmesi ve belki de türün gelişimi açısından bazı katkılar sağlayabilmesi için türlü yollara başvurmakta. F.E.A.R'dan tanıştığımız Monolith Productions da bu firmalardan biri ve son piyasaya çıkardıkları oyun, yani Condemned: Criminal Origins gerçekten pek çok özelliğiyle ilklere imza atmayı başarıyor. Ayrıntılara

geçmeden önce hemen bir konuyu belirtmemizde fayda var; Condemned gerçekten şiddetin üst boyutlarda ele

OYUNCU'NUN
İLK SAATİ

SEVECEKSİNİZ + Fener ışığıyla yolunuzu bulmaya çalışmayı, korkutucu sahneleri, ses efektlerini.

SIKILACAKSINIZ — Kaybolmaktan.



alındığı bir başlık ve son derece ürkütücü sahneler içermekte. Eğer "kendimi hiç geremem" diyorsanız, hemen bir başka cici bicili oyuna yönelmenizi tavsiye ederiz.

Hikaye işleyişi

Condemned: Criminal Origins gerçekten oldukça sürükleyici ve bir anda insanı kendisine bağlayan güçlü bir senaryoya sahip. Esasında insanın oyuna kendisini kaptırıp gitmesinde senaryonun mu, yoksa oynanış özelliklerinin mi veya oyun atmosferinin mi daha etkili olduğu tartışılabilir. Bir taraftan baktığınızda oldukça klişe görünen bir hikaye bu.

Oyunda Seri Suçlar Masası'nda görev yapan ve zamanını seri katillerin izlerini sürerek geçiren F.B.I ajanı Ethan Thomas karakterini canlandırma imkanına sahip oluyoruz. Ethan'ın kariyeri gerçekten çok parlaktır ve geçmişte birçok davayı çözümlemeyi başarmıştır. Ancak son

görevinde işler birden tersine döner. Match Maker adındaki bir seri katilin son cinayetini araştırırken, birden etrafında tuhaf olaylar dönmeye başlar. Şüpheli tarafından bayıltılır ve silahını kaybeder. Kısa bir süre sonra da katil zanlısı bu silahla iki polis memurunu öldürür. Nedenini anlayamadığımız bir şekilde Ethan birden iki memurun cinayet zanlısı olarak polis tarafından aranmaya başlar. Biraz saçmaca bir geçiş olduğu şüphesiz, nitekim geçmişi başarılarla dolu güvenilir bir ajanın gerçek hayatta mutlaka kendini aklayabileceği bir ifade vermesi mümkün olur. Ancak oyun içinde aksiyonun şekillenmesi gerekmektedir ;)

Artık Ethan'ın tek bir şansı kalmıştır, gerçek katilin peşine düşerek, ismini temize çıkartmak. Bu kısa hikaye oyunun hemen başında geçen ve bizzat oynayarak dahil olduğunuz olayları aktarıyor. Oyun içersinde ilerledikçe akışın oldukça

dallanıp budaklandığını görüyorsunuz, birçok sürprizler ve ilginç bağlantılar ustalıkla işlenmiş durumda. Son derece sıradan ve alışageldiğimiz bir şekilde başlayan hikaye çok farklı noktalara doğru yönlenebiliyor.

Oyun atmosferi

Biraz önce de değindiğimiz gibi oyuna ilk adiminizi attığınız andan itibaren, bir girdap gibi içine çekiliyorsunuz. Henüz hikayenin ne olduğunu bile bilmezken, birden kendinizi bir parçası olarak hissedebiliyorsunuz. Kesinlikle Ethan kişiliğini takınarak, bir şekilde hayatta kalma mücadelesi içine atlıyorsunuz. Henüz çok fazla ilerlemediniz, yani oynanışa yönelik fazla bilginiz yok. Demek ki, bu çekim gücünün kaynağında oyunun müthiş atmosferi yatmakta.

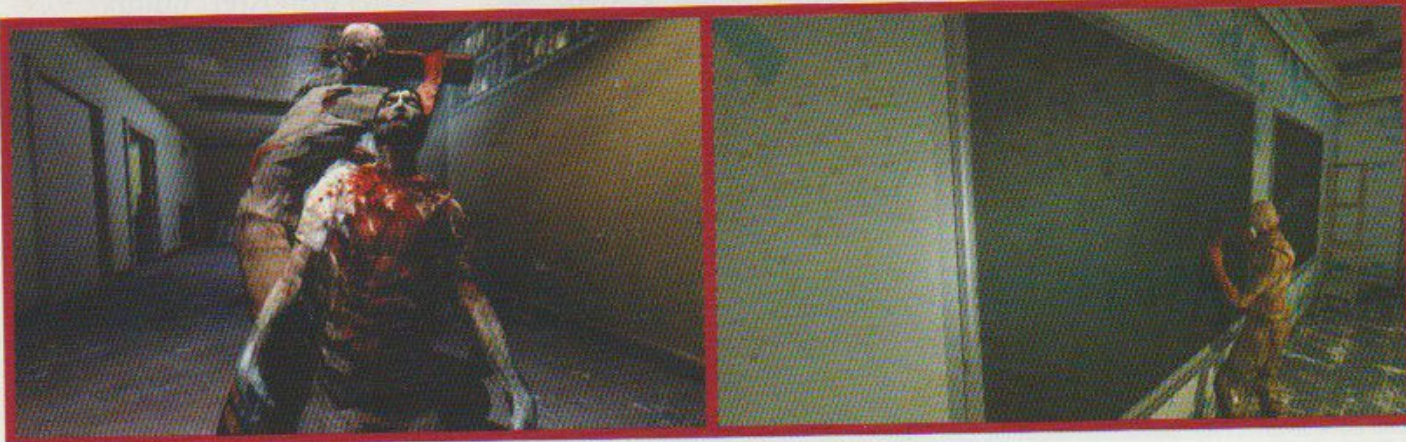
Aslına bakıldığında, yani düz bir mantıkla oyuna yaklaştığınız zaman, oyun

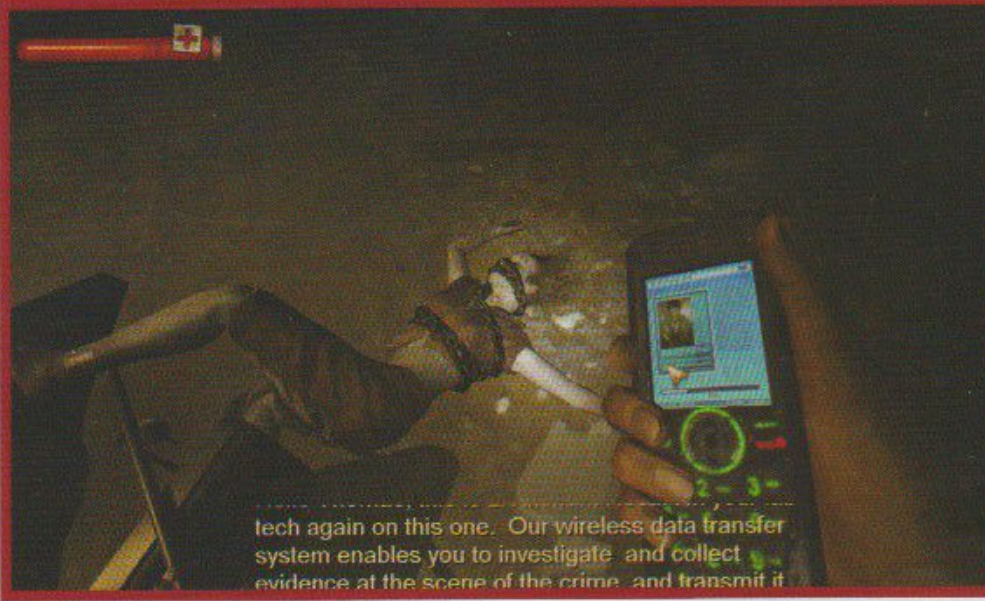
atmosferinin çok da iç açıcı olmadığını düşünebilirsiniz. Sürekli karanlıklar içinde bir odadan diğerine yapılan geçişler. Öyle etrafta görsel olarak inanılmaz niteliklere sahip pek bir unsur da yer almıyor. Ama kendinizi rahat bırakıp yavaşça oyunun içine attığınız anda, bu karanlık ortam belki de tümüyle benliğinizi yutuyor. Gariptir ama korkunun insan

DYNARKEN

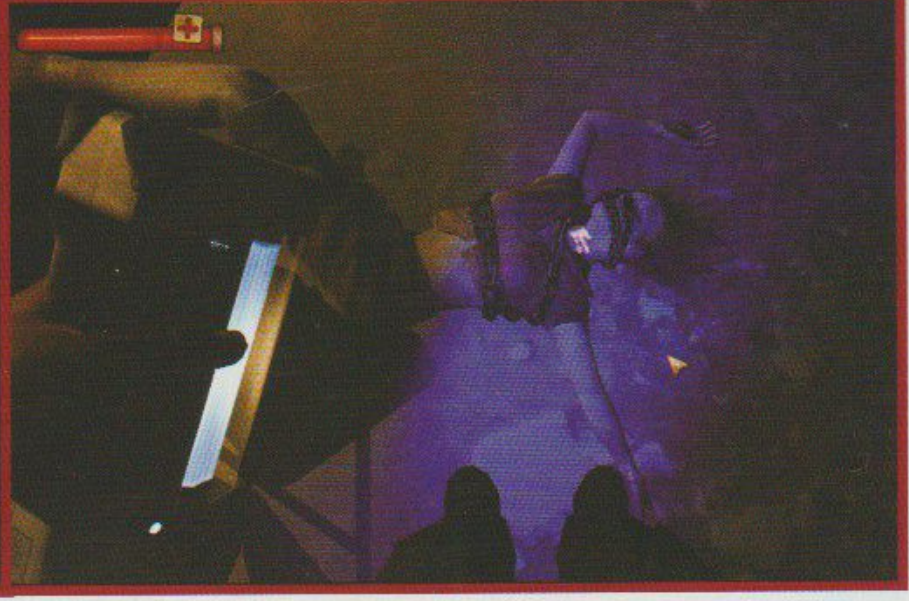
DUYGULAR

Fenerinizin aydınlatığı alanda görünen bir şey yok, anında 360 derece etrafınızda dönüyor, her yanınızı kontrol ediyorsunuz. Tam "herhalde önemsiz bir ses" diyerek yolunuza devam edeceken, bir diğer ses geliyor ve aynı sahneleri tekrar yaşıyorsunuz. Kimi zaman, fener ışığınız kaçmaya çalışan bir düşmanın bacağını yalayarak geçiyor ve ne yöne gittiğini bile göremeden cengaverce ileri atılıyorsunuz. Ancak bir iki adım gidip etrafta kimseyi görememek ve az önce birisinin buradan kaçıp gittiğini bilmek, o kişinin her an sizi öldürebileceğinin farkında olmak, sürekli olarak gergin ve tetikte kalmanızı sağlayan etkenler.





tech again on this one. Our wireless data transfer system enables you to investigate and collect evidence at the scene of the crime and transmit it



üzerinde bambaşka bir etkisi vardır. Korkmayı sevmeyiz, bizi huzursuz eder; ama yine de gidip bir korku filmi seyretmekten keyif alırız. İşte yapımcı firma da bu oyunda esas olarak korku unsurunu ön plana çekerek, oyuncuların can evinden vurmaya başarıyor. Tüm oyun düzeni, harita ve bölüm tasarımları, grafikler veya sesler her daim

gerilimi belirli bir seviyede tutabilmek için özellikle tasarlanmış durumda. Açıkça belirtmemiz gerekir ki, çok uzun zamandan beri bir oyunun bizi bu denli gerebilmeyi başardığını hatırlamıyoruz.

Her yer karanlık

Karanlık oyun ortamı, belki başka herhangi bir başlıkta yaygın olarak kullanılmış olsa bizden bir hayli eleştiri toplardı. Mesela bazı doku problemlerinin gizlenmesi veya grafik eksikliklerin ört pas edilebilmesi için böyle bir yola başvurulduğunu söyleyebilirdik. Belki de Condemned için de aynı durum söz konusudur, ne yalan söylemeli etrafımıza dikkat edecek pek halimiz yoktu. Karanlıklar içinde, sadece el fenerimizin aydınlatabildiği bir alan içerisinde ilerlemeye çalışmak ve sadece hayatta kalabilmeyi düşünmekten başka herhangi bir şeyi gözlerimiz görmez olmuştuk. Belki karanlık tüm bu güdülerimizi de yutup gitmişti, kim bilir. Korku deyince de, öyle acayip yaratıklar, uzaylılar, zombiler veya hayaletlerden bahsetmiyoruz. Bir seri katilin izini sürmekteyiz evet, ama oyuna biraz çeşni katabilmek amacıyla ortaya bir sürü uyuşturucu müptelası, evsizler ve

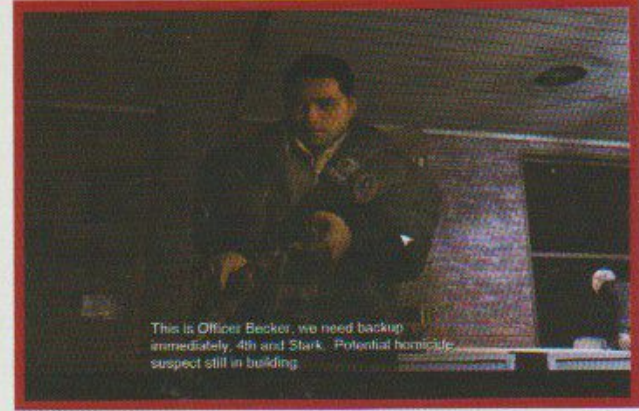
serseriler dahil edilmiş. Anlamadığımız olursa neden bunların hepsinin bir şekilde bizi öldürme güdüsüyle yanıp tutuştukları.

Oyun dünyasının her köşesinde birden birileri üzerine atlayabiliyor. Dedik ya zaten karanlıkta olmak yeterince sinir bozucu ve insanı geriyor, üstüne bir de işitme duyumuza hükmetmeye başlayan ses efektleri girince formül yavaş yavaş yerine oturmaya başlıyor. Bir noktadan sonra görmeyi bırakıyorsunuz ve dinleyerek, hissederek karanlık odalarda ilerlemeye çalışıyorsunuz. Resmen paranoyak bir ruh haline bürünerek, önce uzaktan bir ses duyuyorsunuz; işte bu devrilen bir varil olabilir veya duvardan düşen bir tuğla parçasının sesi ya da bir kapı gıcırdaması; derhal etrafınıza pür dikkat kesiliyorsunuz.

Silah seçenekleri

Silahlar diğer pek çok aksiyon veya FPS başlığında gördüklerimizden farklı değil. Yine gerçek hayattan alınmış değişik tabanca, av tüfeği veya otomatik tüfek seçenekleri yer almakta. Yine gerçekçilik unsurunu ön plana çıkarmaya çalışan pek çok diğer örnekte olduğu gibi yanımızda bu silahlardan

sadece bir tanesini bulundurabiliyoruz. Farklı olan unsursa, bu silahları kullanırken çok daha dikkat etmemiz gerektiği. Şöyle açıklayalım, bir tabanca



This is Officer Becker, we need backup immediately, 4th and Stark. Potential homicide suspect still in building.

buldunuz ve hemen elinize aldınız. Derhal alışkanlıklarımızdan ötürü parmağımız "R" tuşuna gider; bu silaha mermi doldurma tuşudur çünkü. Condemned'de de "R" tuşu işlev görüyor, ama sadece silahınızda kaç mermi kaldığınız görebilmenize yarıyor.

İşin özü, bulduğunuz silahta kaç mermi varsa, sadece onlarla yetinmek zorundasınız. Etrafta ne bir şarjör ne de mermisini yanınıza alabildiğiniz bir diğer silah yok. Sanki oyunun genel atmosferi güllük gülistanlıkmiş gibi, bir de elinizde sadece 3 kurşunla yolunuza devam etmeye çalışmak adeta çorbanın tuzu biberi. Öyle ki çoğu zaman ateş etmeden önce iki belki de üç defa düşünmek zorunda kalıyorsunuz, "ya hedefi vuramazsam" endişesi hep aklınızda.

BİLGİ

"FINISH IT!"

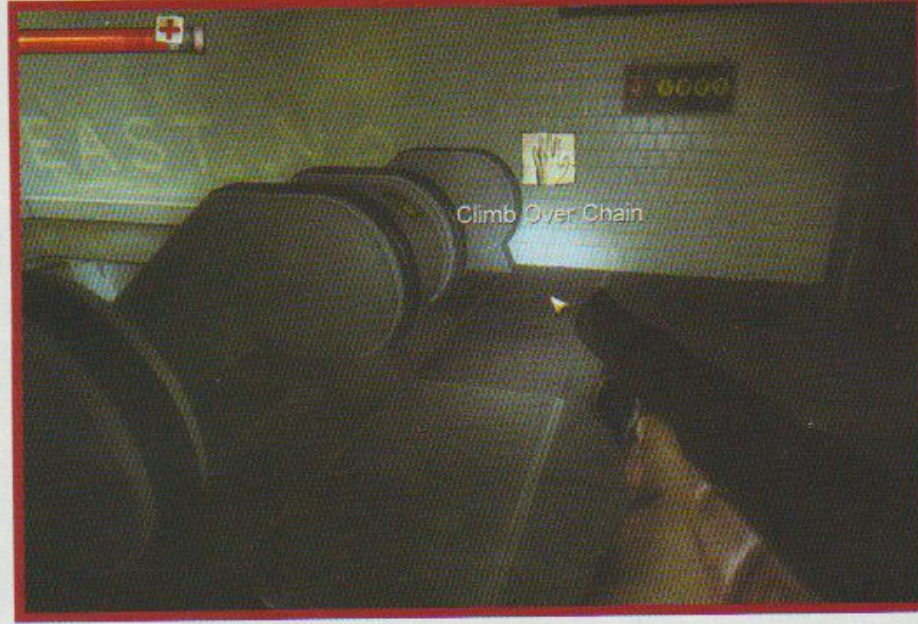
Condemned'de bazı bitirici hareket seçeneklerine de sahip durumdasınız. Şimdiye kadar herhangi bir FPS başlığında bu unsurun böylesine başarılı bir şekilde kullanıldığına rastlamadığımızı da söylemeliyiz. Tamamen fantezi amaçlı olarak geliştirilen bu sistem, rakibinizin işini artistik bir şekilde bitirmenize yardımcı oluyor. Düşmanların büyük çoğunluğu ölmekten hemen önce dizlerinin üzerine yığılıp kalıyor. İşte bu aşamada yanına yaklaştığınız zaman, bir klavye düzeneği karşınıza çıkıyor ve buradan istediğiniz bitirici hareketi seçebiliyorsunuz. İsterseniz boynunu bir çırpıda kırabilir veya kafasını yere çarpabilirsiniz ya da cidden çok şiddetli bir yumruk veya kafa darbesiyle işini bitirebilirsiniz.

Yakın dövüş

Aslında pek çok durumda düşmanınızı vuramasanız bile yakın dövüşle işini bitirebiliyorsunuz. Bu aşamada belirtmemiz gerekir, Condemned birinci şahıs kamera açısından oynanan bir oyun. Karakterin direkt olarak bakış açısından, yakın dövüşlere girmek gerçekten çok etkileyici. Elinizdeki bir sopayı savururken çıkan efektler veya karşınızdaki düşmanın gözlerindeki kini görmek son derece hoş. Zaten birinci şahıs kamerası da alışık olduğumuzdan biraz farklı bir şekilde kullanılıyor. Örneğin klasik FPS oyunlarında alçak bir engelin altından geçebilmek için eğilme tuşuna basarsınız ve karakterimiz çökerek yoluna devam eder.

Condemned'desye benzer bir engeli geçebilmek için aksiyon tuşuna basmanız gerekiyor ve karakteriniz önce elini uzatarak engelin yüksekliğini kontrol altında tutarak, tıpkı gerçek hayatta bizlerin yaptığı gibi bir hareketle karşı tarafa geçebiliyor. Benzer bir şekilde, bir çukurun içine girebilmeniz için, yine önce aksiyon tuşuna basıyorsunuz ve karakteriniz bir hamleyle çukura atlayabiliyor.

Tekrar yakın dövüş unsurlarına dönecek olursak, oyun dünyasında karşımıza çıkan ve bir şekilde rakibe zarar verebilecek nitelikteki her nesneyi bir silah olarak kullanabilme imkanına



sahibiz. Örneğin duvardaki su veya kalorifer borularını yerinden sökerek veya yerden bulduğunuz çivili bir tahta parçasıyla rakiplerinizi alt edebilirsiniz. Ancak bu işi düşmanlarınızın yapabildiğini de unutmamalısınız. Örneğin elinde silah bulunmayan düşmanlar, kafanızda paralamak üzere duvardan boruları sökmeye, hemen köşede duran bir levveyi kapmaya çalışıyorlar. Bunlara ek olarak karşınızdaki düşman biriminin elinden silahını kapma şansınız da bulunuyor. Bunun için de düşmanı biraz sersemletmeniz gerekiyor.

Oyunda silah olarak kullanılabilen her nesnenin kendine has bazı özellikleri var. Elinizdeki silahı değiştirmeden önce, ekranın sağ üst köşesinde beliren menü yardımıyla, elinizdeki ve yerdeki silahın özelliklerini karşılaştırabiliyorsunuz. Silahlar verdikleri hasar, kullanım hızı, menzil ve bloklama istatistiklerine

sahip durumdalar. İçinde bulunduğunuz duruma göre doğru silahı seçmeniz gerekmekte ki bu gerçekten çok eğlenceli. Bu silahlardan şömine demirleri, satırlar veya maket bıçakları gibi bazıları sadece bazı bölümlerde kullanılabilirler. Yine bazı silahlar, spesifik bazı durumlar için gerekli. Örneğin bir kapıyı parçalamak için itfaiyeci baltasına, bir kilidi kırabilmek için koca bir balyoza veya bir kasayı açabilmek için levveye ihtiyacınız var. Oyun işleyişi zaten tümüyle lineer bir çizgide ilerlediği için, bu özel silahların nerede işe yarayacağı veya nerede bulabileceğiniz konularında endişeleriniz olmasın. Kilitli bir kapıyla karşılaştığınızda sistem size bir balta kullanmanız gerektiğini belirtiyor. Bir iki oda ilerlediğinizde, dolapta baltayı buluyorsunuz, geri dönüp kapıyı parçalayıp yolunuza devam edebiliyorsunuz.

BİLGİ

ÖZEL EKİPMANLAR

Bir özel ajanı canlandırdığınız için yanınızda James Bond filmlerinden çıkma birçok özel ekipman bulundurmanız gayet normal. Bu ekipmanlara araştırma yapmak ve ipuçlarını toplamak için başvurabiliyorsunuz. Ancak bir CSI örneğinde olduğu gibi, hangi delili hangi ekipmanla analiz edeceğinize karar vermeniz gereken durumlar oyunda bulunmuyor. Herhangi bir suç mahalline veya olası kanıtların bulunduğu bir odaya girdiğinizde sistem otomatik olarak, hangi yardımcı ekipmanları kullanmanız gerektiğini size bildiriyor. Araştırma tuşuna bastığınızdaysa, gerekli olan ekipman yine otomatik olarak elinize gelmekte. Kaldı ki bu ekipmanların kullanımları da son derece basitleştirilmiş durumda. Yine de bir taraftan araştırma yapmaya çalışırken, diğer taraftan her an birinin sizi gafil avlayarak üzerinize çullanabileceğini bilmek sinirleri geren bir durum.

Sonuç olarak

Criminal Origins, şöyle bir bakmak için açtığınızda bile birden sizi içine alıveren son derece sürükleyici bir başlık. Tavsiyemiz kesinlikle bu oyunu gece saatlerinde, tüm ışıklar kapalı ve mümkünse 5+1'lik bir ses sistemiyle oynamanız.

Herhangi bir kazaya mahal vermemek için, öncelikle tuvaleti ziyaret etmeniz de tavsiye olunur ;) Belki gerekli olabilir diye de yanınızda bazı sakinleştirici ilaçlar da bulundurun.

SONUÇ



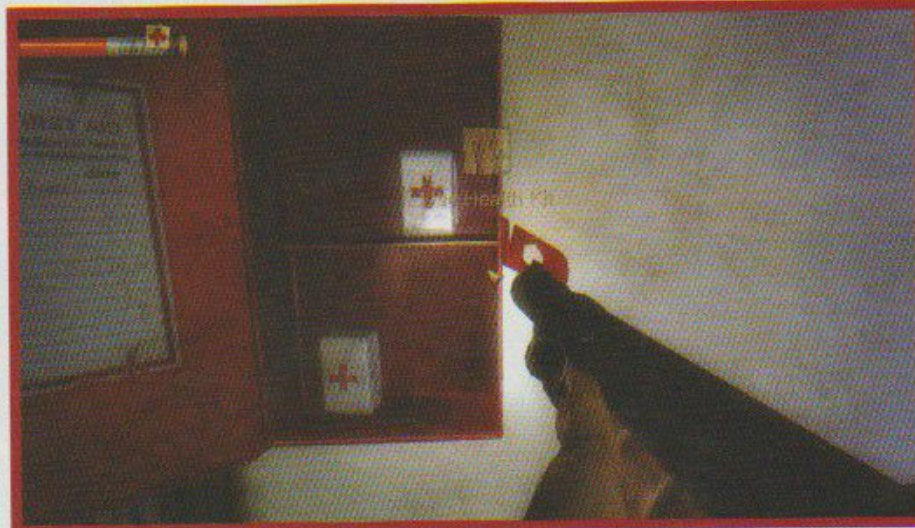
Müthiş oyun atmosferi, ses ve grafik efektler, yakın dövüş mekanizması, oynanış unsurları.



Yardımcı ekipman kullanımı gayet basit.



%92



LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!



BİLGİ

LARA INDIANA JONES'A KARŞI

İlk çıktığı zamanlarda Lara için dişi Indiana Jones yakıştırması sıklıkla yapılmaktaydı. Hiçbir zaman Indiana Jones oyunları, Tomb Raider gibi olmamıştı ama bu yakıştırma Indy'nin filmlerine olan benzerliğinden kaynaklanmaktaydı. 1999 yılındaysa, ki üçüncü Tomb Raider oyununun piyasaya sürülmesinin hemen ardından, türdeki potansiyeli gören Lucas Arts, Indiana Jones and the Infernal Machine'i piyasaya sürdü. Birkaç yıl öncesindeki eleştiriler tümüyle tersine dönecek ve bu kez de Indiana Jones'un Lara'yı taklit ettiği konuşulmaya başlandı :)



Orijinal Tomb Raider ruhu yeniden canlanıyor

Efsaneler ölmez; Lara Croft kesinlikle emin ellerde

1 996 yılında küçük bir İngiliz firmasının yarattığı ilk Tomb Raider oyunu, belki de hem yapımcı hem de yayıncının hiç beklemediği bir başarıya imza atmayı başaracaktı. Tümüyle yeni bir oynanış tarzını oyun camiasına kazandıran oyun, ayrıca içeriği ve baş kahramanıyla da pek çok oyundan ayrılmaktaydı. Öyle ki o dönemlerde oyun kahramanları genellikle güçlü ve kaslı bir yapıya sahip erkeklerden oluşurdu. Oysa Tomb Raider'la birlikte narin ve atletik bir vücuda sahip, alımlı bir bayan bilgisayarlarımıza konuk olmuştu. Çok da sevildi, belki ilk günlerinde şu anki kadar süper bir görünüme sahip değildi, nitekim zamanın grafik detayları sadece belli bir seviyeye kadar destek vermekteydi. Buna rağmen, adından çok konuşuldu ve

hatırı sayılır büyüklükte bir hayran kitlesinin kalbini çalması uzun sürmedi.

Duraklama

90'lı yılların sonları Tomb Raider serisinin bir anlamda duraklamaya geçtiği yıllar olarak da anılmakta. Yanlış anlaşılmasın tabii ki yeni devam oyunları geliştirildi. Ancak formül artık biraz bayatlamaya başlamıştı, piyasada benzer oynanış özelliklerine sahip çok daha güzel başlıklar boy göstermeye başlamış, buna rağmen yapımcı firma Core Desing henüz ciddi atılımlarda bulunamamıştı. Yeni bir devam oyununun çalışmaları 3 yıl kadar sürdü. Core Desing cidden iddialıydı ve sistemi tümüyle yeniden ele aldıklarını, grafik özelliklerinin mümkün olan en üst seviyelere çıkarılacağını vurguluyorlardı. Araya

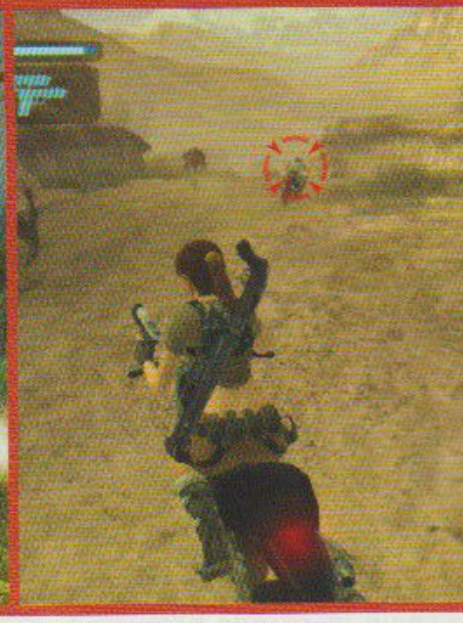
sıkıştırılan ve başrolünü Angelina Jolie'nin üstlendiği sinema filmleriyle de, serinin fanatiklerinin iştahları iyiden iyiye kabartılmıştı. Ancak 2003 yılında piyasaya sürülen The Angel of Darkness da maalesef beklenen başarıyı yakalayamadı. Oyun hiç satmadı değil, ancak özellikle çok daha radikal bazı değişiklikler bekleyen fanatikler için büyük bir hayal kırıklığına neden oldu. Oysa oyun konseptinin ve konusunun cidden çok iyi bir

KÜNYE

Türü:	Aksiyon Macera
Yapımcı:	Crystal Dynamics
Yayıncı:	Eidos Interactiva
Bilgi:	www.tombraider.com
Önerilen:	1.6 GHz işlemci, 512Mb RAM, DirectX 9.0c uyumlu 128 MB ekran kartı, 9.9 GB sabit disk alanı.

OYUNCU'NUN İLK SAATİ

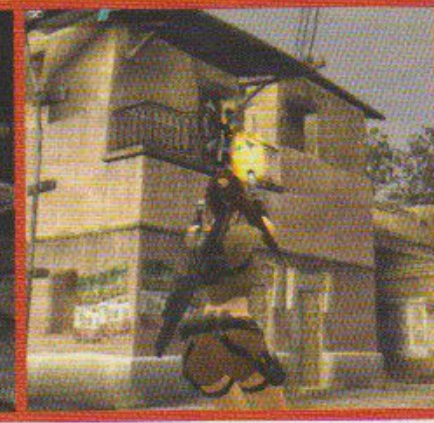
SEVECEKSİNİZ + Lara Croft'u ve hoplayıp zıplamayı. **SIKILACAKSINIZ -** Hayvana dövüşmekten.



potansiyele sahip olduğu ortadaydı. Ters giden bir şeyler olduğu da şüphesizdi ve fatura yapımçı firma Core Desing'a kesildi. Eidos serinin orijinal yapımcısının elinden bebeğini çekip aldı.

Adres değişikliği

Lara, derhal yeni şirketin kollarına teslim edildi; daha önce bu türdeki başarısını Legacy of Kain gibi süper bir oyunla ispat etmiş olan Crystal Dynamics firmasına. Firma projeyi ele alır almaz derhal, serinin eski oyunlarını incelemeye başladı. Oyuncuların hangi unsurlardan özellikle keyif aldıkları veya benzer bir şekilde hangi eksikliklerden yakındıkları değerlendirildi. Neredeyse bir yıl süren bu analiz sürecinin ardından, artık yol haritasını belirlemiş olan firma çalışmalara başlayabildi. Orijinal oyunun tasarımcısı ve animatörü Toby Gard'ı da danışman olarak ekibe dahil ettikten sonra, yavaş yavaş taşları yerlerine oturtmaya



başladılar. Tasarım süreci yaklaşık 2 yıl sürdü ve seri adına son, Crystal Dynamics açınsındansa ilk Lara Croft oyunu Tomb Raider Legend marketlerdeki yerini aldı. Hiç tereddüt etmeden söyleyebiliriz ki, 1996'daki ilk oyunun etkilerini ve büyüsunü bir kenara bırakacak olursak, Legend kesinlikle bugüne değin yapılmış en başarılı Tomb Raider oyunu. Crystal Dynamics'in Tomb Raider: Legend'ta çok kapsamlı değişiklikler yaptığı muhakkak, ancak bunun yanında oyun orijinal havasından zerre kadar kayba uğramamış durumda. Gerçekten elde edilmesi zor bir başarı bu. Nitekim serinin fanatikleri, aradıkları tüm unsurları bu oyunda bulabilecekler. Bunun yanı sıra daha önceden kırk takla atarak, iyice kontrollerde uzmanlaşana değin yapamadıkları bazı hareketleri kolaylıkla

yapabildiklerine de şaşıracaklar. Aynı Lara, aynı konsept, ancak tümüyle geliştirilmiş, yenilenmiş bir oynanış. Grafik detaylar gerçekten göz kamaştırıcı bir seviyede, hikaye düzeni ve bulmaca mekanizmaları da çok başarılı bir şekilde tasarlanmış.

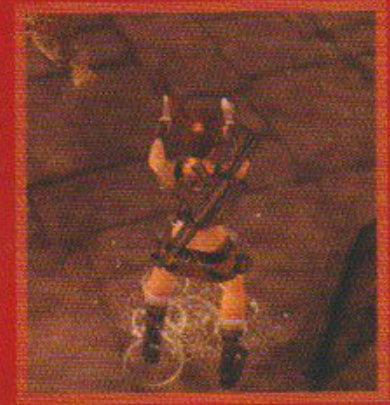
Lara Croft

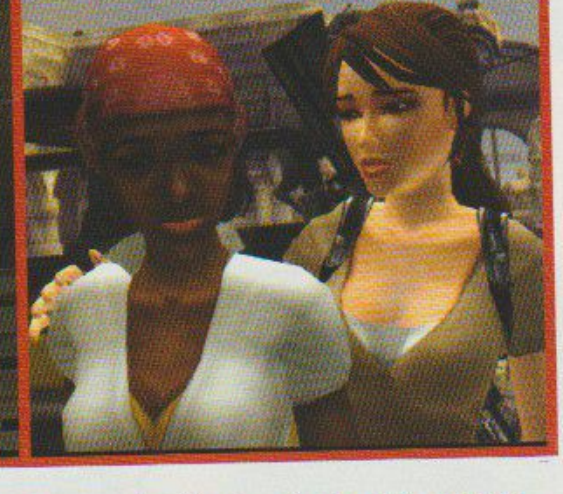
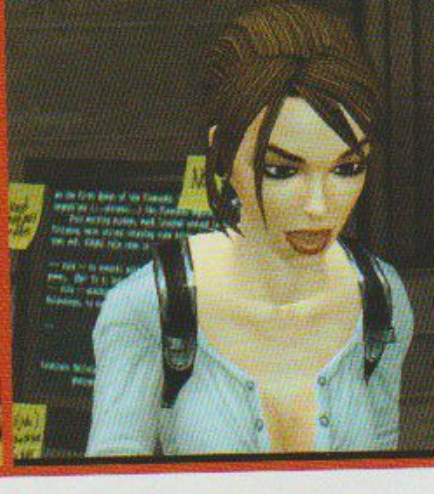
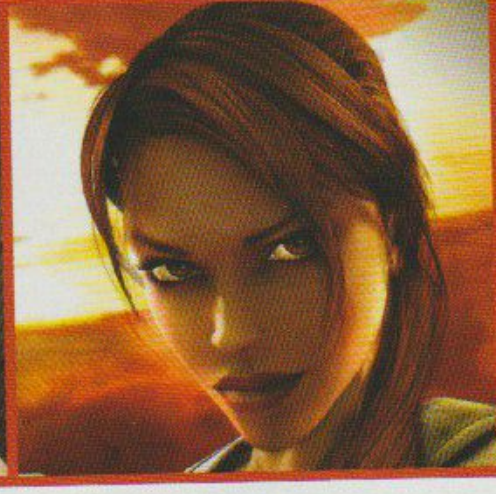
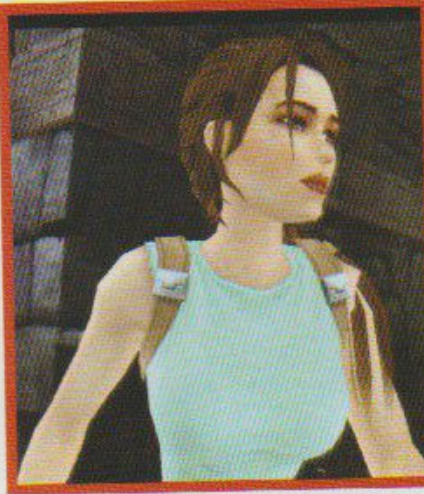
Oyun için öncelikle ciddi sağlam bir hikaye işleyiş mekanizması hazırlanmış durumda. Senaryo, oyunun ilk anlarından itibaren, çeşitli ara demolar, flashback'ler veya diyaloglarla aktarılıyor. Legend'ta, Lara Croft gerçekten yaşıyormuş hissine kolayca kapılabiliyorsunuz. Nitekim artık bir karakteri var, onunda herkes gibi bir geçmişi, çeşitli kaygıları, mutlu olduğu anlar, üzüntüleri veya korkuları var. Bu karakter özellikleri onu daha da benimsememize yardımcı olmakta. Aynı zamanda oyuncuların

OYUNDAN

ESTETİK ÖN PLANDA

Oyunda Lara Croft'un zarafeti ve güzelliği kadar, hareketlerinin de son derece estetik olmasına özen gösterilmiş. Animasyon sistemindeki akıcılık bunun en büyük yardımcısı. Ayrıca sırf göze hitap edebilmesi için, hareketlerinin çoğu biraz abartılı tutulmuş. Ancak seyretmenin keyifli olduğunu şüphesiz. Birçok işlem sadece tek bir tuş veya birkaç tuşun kombine kullanımıyla gerçekleşiyor. Ayrıca oyunda kısıtlı da olsa "Bullet Time" efektine de yer verilmiş. Yani Lara, düşmanlarına yumruk mesafesi kadar yaklaştığında, "Focus" moduna geçebiliyor. Bu modda olaylar ağır çekimde gerçekleşmekte ve Lara düşmanının üzerinden artistik bir perendeyle atlayıp arkasına geçerek, öldürücü hamleyi yapabiliyor.





OYUNDAN

OYUN DÜNYASI

Crystal Dynamics oldukça etkileşimli bir oyun dünyası yaratmayı başarmış. Bu dünyanın her köşesinde yuvarlanan taşlar, patlayan varil veya tüpler, tırmanılacak sarmaşıklar gibi çevresel birimler yer almakta. Oyun tümüyle lineer bir oynanış mekanizmasına sahip. Ancak bir noktadan diğerine gidebilmek için, türlü akrobatik hareketlere, çeşitli düzenekleri çalıştırmaya veya çeşitli atraksiyonlarda bulunmanız gerekiyor. Yeni oyundaki bulmacalar da son derece başarılı. Bunlardan bazılarını adeta gözünüz kapalı bir şekilde çözebilirsiniz, ancak bazıları var ki gerçekten kafa patlatmanız gerekebiliyor. Oyunun tek can sıkıcı noktasıysa, etkileşimli ara demoların bazılarında ne yapmanız gerektiğini anlayınca kadar 3 - 4 defa üst üste ölebiliyor olmanız. Neyse ki, yükleme ekranında çok beklemiyor ve ara demoyu tekrar izlemeden pas geçebiliyorsunuz.

kendilerini hikaye akışına bırakabilmeleri de mümkün. Oyun içerisinde hikayenin aktarıldığı ara demoların bazıları, etkileşimli bir formatta ele alınmış. Yani bir kenara çekilip de demoyu seyretmeyi aklınızın ucundan bile geçirmeyin; her an neyle karşılaşacağınız belli olmaz. Çünkü çok hızlı tepki verip, müdahalelerde bulunmanız gereken anlar var. Oyunda sadece Lara'nın bedeni değil, kişiliği de yaratılmış ve sürükleyici bir hikayenin parçası haline getirilmiş. Size düşense, macerası süresince ona göz kulak olmak.

Grafikler

Crystal Dynamics'in Legend'ta yaptığı değişiklikler ve yenilikler arasında en göze çarpanı hiç şüphesiz ki grafikleri. Nitekim oyunu ilk açtığınız andan itibaren gelişimi apaçık görebiliyorsunuz. Aslında bunun bir gereklilik olduğu da şüphesiz. Nitekim günümüz standartları ve oyuncu profilinin istekleri doğrultusunda grafiklerin üst seviyelere çekilmesi şart oldu. Yine de, performans canavarı bazı üst düzey oyunlarla kıyaslanabilmesi güç. Ancak biz zaten, böylesine inanılmaz detayları bir Tomb Raider başlığında aramıyoruz. Oyun dünyası göze hoş

gözüksün, ekran da saçmaca bir şekilde piksel avcılığına gitmeyelim, aynı zamanda da Lara'yı seyretmenin keyfine varalım yeterli. Oldukça canlı ve göze hoş görünen bir oyun dünyası yaratılmış. Doku zenginlikleri hiç de fena değil, su efektleri, özellikle de yüzme sahnelerinde son derece başarılı. Sudan çıktığı zaman, Lara'nın saçlarından damlayan veya vücudundaki su zerrecikleri gerçekçiliği arttıran etmenler. Serinin önceki oyunlarına kıyasla çok daha renkli bir oyun atmosferi yer almakta. Ayrıca sizi çevreleyen bu dünya artık çok daha etkileşimli unsurlarla bezeli. Yanlarına yaklaştığınız zaman uçuşan kuşlar, sağa sola yuvarlayabildiğiniz küçük taş parçaları, rüzgar eşliğinde sallanan ağaç yapraklı gerçekten hoş ve ince ayrıntılar. Aynı zamanda karakter modellemelerinin ve animasyonlarının da çok daha gerçekçi olduğu şüphesiz ki bu konuya birazdan değineceğiz.

Kontrol mekanizması

Bu bahsettiklerimiz, göze hemen çarpan yenilikler, ancak en önemlisi de değil. Bize göre en can alıcı yenilikler kontrol sisteminde yapılmış. Artık Lara'yı

özgürce ve kolay bir şekilde yönetebilme imkanına sahip oluyoruz. Önceki oyunlarda, hareket mekanizması bazı görünmeyen grid'lerin üzerinde gerçekleşmekteydi. Her ne kadar gözle görmesek bile bu sistemin varlığını oynarken hemen sezinleyebiliyorduk. Şimdiyse bu demode teknik tümüyle kaldırılmış durumda. Karakterimizi çevresel birimler arasında dilediğimiz bir şekilde kontrol edebilme imkanına sahip oluyoruz. Lara yine eski oyunlarında olduğu gibi uzun mesafeleri zıplayarak geçebiliyor, hem su altında hem de su üstünde yüzebiliyor; iplere, direklere, zincirlere tırmanabiliyor ve bunlarda kendini sallandırabiliyor, çeşitli çıkıntılara tutunup ilerleyebiliyor ve nesneler üzerinden atlayarak geçebiliyor. Ekipmanlarınız arasında yer alan bir kanca özellikle geniş açıklıkları geçebilmeniz için tasarlanmış. Belirli noktalarda kullanılabilen bu kancayı fırlatarak, ucuna bağlı iple sallanarak açıklıkları kolaylıkla geçebiliyorsunuz. Aynı zamanda bu kanca erişilmesi zor noktalardaki eşyaları toplamak veya düşmanlarınızı alt etmek için de kullanılabiliyor.





Ekipmanlar

Oyun boyunca çok çeşitli ekipman ve silah seçeneklerine sahip oluyorsunuz. Yanınızda taşıdığınız bazı sabit ekipmanlar bulunmakta. Bunlar görevleriniz hakkında çeşitli bilgiler edinebildiğiniz bir el bilgisayarı, karanlık ortamlardaki en büyük yardımcınız olan bir el feneri, biraz önce bahsettiğimiz kanca sistemi ve tek işi uzağı göstermekten ibaret olmayan bir dürbün. Tabii ki meşhur Lara Croft tabancalarını da unutmamak gerek. Bu arada tabancalarınızın sınırsız mermiye sahip olduğunu da ekleyelim. Dürbününüzün tek işinin uzağı göstermek olmadığından bahsettik. Tomb Raider Legend'ta oynanışı kolaylaştıran birçok arabirim kolaylığı yer almakta ki bunlardan birisi de dürbününüz. Normal moddayken standart bir dürbün gibi işlev görmektedir, ancak gelişmiş tarama moduna geçtiğinizde size çevrenizdeki çeşitli birimler hakkında ayrıntılı analizler sunabiliyor. Örneğin görüş alanınıza giren ve hareket edebilir veya bir mekanizmanın parçası olan birimleri, yani etkileşime

girebileceğiniz birimleri dürbün yardımıyla görebilirsiniz. Özellikle bulmaca çözümlerinde büyük bir kolaylık getiriyor ve deneme yanılma girişimlerini minimize edebiliyor. Herhangi bir bulmacayı çözmeye başlamadan önce, etrafı dürbününüzle dikkatli bir şekilde gözden geçirmeniz gerçekten yararınıza. Ayrıca yine bu dürbünle, düşman birimlerinin, silah veya sağlık çantası gibi ekipmanların yerlerini belirleyebilmeniz de mümkün.

Çatışmalar

Dövüş ve çatışma sahneleri, serinin önceki oyunlarında biraz sorunluydu. İstedikimiz hedefi bir türlü alamayıp, istedikimiz hareketleri yapamıyor olmak aynı bölümleri defalarca oynamamıza neden oluyordu. Lara, artık daha geniş hareket seçeneklerine sahip ve oyunun animasyonları daha başarılı. Komutlara daha çabuk karşılık verebiliyor. Yine önceki oyunlarda olduğu gibi çatışma sahnelerinde otomatik hedef seçme sistemi kullanılmış. Bununla birlikte sistem geliştirilerek

birden fazla hedefle karşılaştığınız durumlarda daha hızlı hedef değiştirebilmeniz sağlanmış. Ateş ederken kolay hedef olmamak için aynı zamanda koşturmanız, yerlerde yuvarlanmanız veya zıplamanız gerekmekte. Otomatik hedef sistemine ek olarak oyuna serbest ateş seçeneği eklenmiş. Bu sayede dilediğiniz bir düşmana veya nesneye dilediğiniz zaman ateş edebiliyorsunuz.

Son söz

Crystal Dynamics, oyunun barındırdığı potansiyeli mükemmel bir şekilde değerlendirerek Tomb Raider'ı 10 yıl öncesinin şaşalı günlerine döndürebilecek bir başlık yaratmış. Aksiyon macera türünden hoşlananların kesinlikle kaçırmaması gereken bir oyun.

SONUÇ



Animasyon sistemi, grafikler, hikaye düzeni.



Kimi etkileşimli ara demolar can sıkıcı.



%92

OYUNDAN

YÜZME SAHNELERİ

Legend'ta yüzme mekanikleri gayet başarılı bir şekilde tasarlanmış. Serinin önceki oyunlarında su altında yolunuzu bulabilmek daha da ötesi sadece ilerlemeye çalışmak bile işkence olabiliyordu. Belki ilk daldığınızda ki oyunun eğitim niteliği de içeren ilk bölümünde bu imkana sahip olacaksınız, biraz karmaşa yaşayabilirsiniz. Ancak çok kısa bir pratiğin ardından, karakterinizi yürütürmüşçesine rahatlıkla su altında kontrol edebilirsiniz. Ayrıca sudan çıktığınızda, Lara'nın vücudundan, saçlarında damlayan su tanelerini görmek gerçekten hoş bir ayrıntı.



Uzayın derinliklerine açılmaya ne dersiniz?

Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!



Space Rangers 2: Rise Of the Dominators

Elemental Games tarafından hazırlanan Space Rangers ikinci sürümüyle oyuncuların karşısında.

BİLGİ

ARAYÜZ

Rise of the Dominators'ın beklili de bu kadar güzel olmasının en önemli nedeni kullanışlı ara yüzü. Yapımcı firma gerçekten çok titiz bir çalışmayla oldukça basit ama kaliteli bir ara yüz hazırlamış. Bence oyun şimdiye kadar gördüğüm en iyi kontrol sistemine sahip. Görsel olarak ara yüz mükemmel. Ayrıca kompleks bir kontrol paneline ya da akılda tutulması zor komutlara sahip değil. Fareyi kullanarak yaptığımız birkaç tıklamayla ana hareketlerimizi, diğer gemilerle ticaretlerimizi, özel görevler aldığımız hükümet görevlileriyle olan diyaloglarımızı halledabiliyoruz. Kısacası Space Rangers 2'yi oynamak oldukça kolay.

B arış içindeki uzayda masum bir şekilde ticaretimizi yaparken birden yabancı bir uzay gemisi tarafından tehdit ediliyor. Bu uygarlığı, bu gemiyi daha önce hiç görmedik. Hemen oradan uzaklaşıyoruz. Derken Birleşmiş Gezegenler Hükümeti yeni ve savunmaya yönelik bir güç oluşturulduğunu acil bir açıklamayla duyuruyor. Biz de bu gücün bir parçasıyız. Amacımız

barış içindeki evrenimizde huzuru bozan uygarlığın ana gemisini yok etmek. Evet her şeyimizi hazırladık, tüm ekipmanımızı aldık ve gemimizle düşman avına çıktık.

Birden o ne telefon mu.... Gerçek hayata dön artık.... Sanal uzay biraz bekleyebilir....

Evet Space Rangers Rise of the Dominators oynarken başımıza gelecek olan hikaye aynen bu...

Space Rangers, uzayda geçen bir

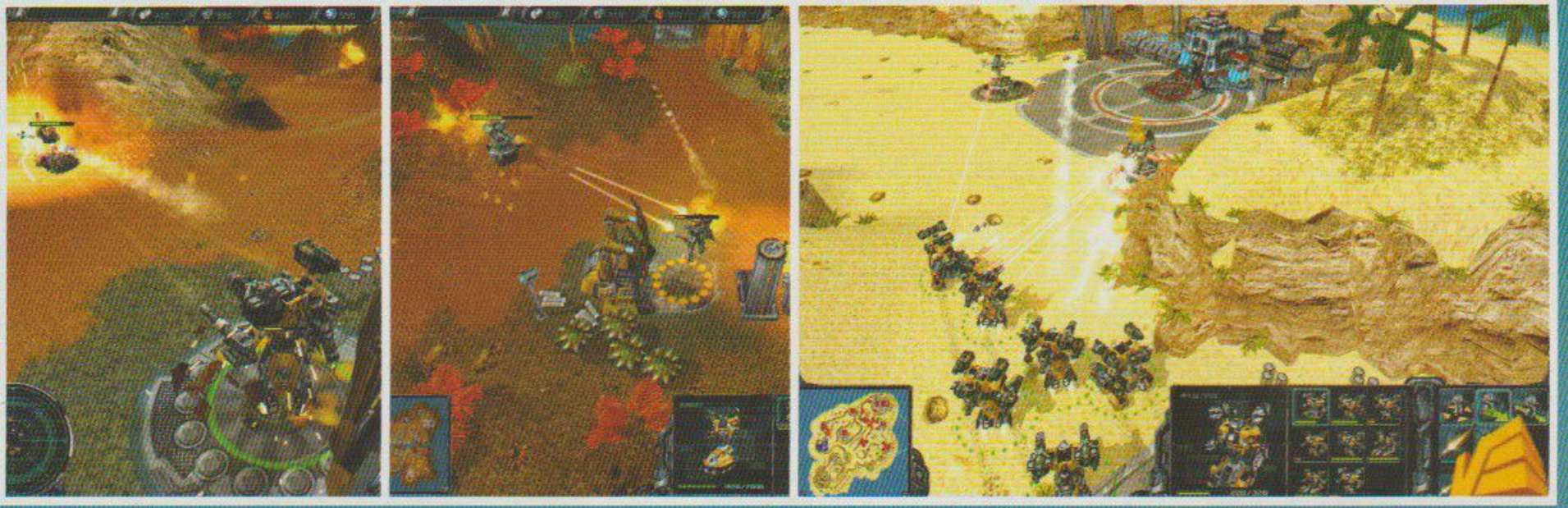


OYUNCU'NUN
İLK SAATİ

SEVECEKSİNİZ + Arayüzün kolaylığını. SIKILACAKSINIZ — Gayet zeki rakiplerden.

KÜNYE

Türü: RPG
Yapımcı: Elemental Games
Yayıncı: 1C Company
Bilgi: elementalgames.com
Önerilen: 1 GHz işlemci, 256 MB RAM, DirectX 9 uyumlu ekran kartı, 2 GB hard disk alanı.



strateji oyunu. Genel olarak konusu, uzaydaki diğer ırklarla çeşitli ticaret ilişkilerine girmek ve kötülerle uzay savaşları yapmak olarak özetlenebilir. Çok tanınmamış olan Space Rangers'ın öncelikle ilk sürümünü size anlatarak tanıtmaya çalışalım.

Genel oyun konseptleri

Evrende yaşayan 5 barışık ırk var. Bu ırklar uzun süren çabalar sonucu barış içinde yaşıyor, kendi aralarında ticaret ve alışveriş yapıyorlar. Derken bir gün bu barışçıl ortamı birdenbire ortaya çıkan ve hiç bilinmeyen Klissan isimli kötü bir ırk bozuyor. Evrenin düzenini sağlayan ve barışı koruyan federasyon, bu yeni ırktan kendini korumak için bir savaşçı birim oluşturuyor ve adını da Rangers koyuyor. İşte burada biz devreye giriyoruz ve Ranger'lara komutanlık yapıyoruz.

Böyle basitleştirilmiş şekilde anlatınca oyun oldukça klişe görünmüş olabilir. Fakat oyunun işleniş tarzı, haritaların güzelliği ve atmosfer birden bizi kendine çekiyor. Daha ne olduğunu anlayamadan kendimizi bir uzay savaşının içinde buluyoruz. Aslında oyun sadece savaştan ibaret değil. Daha önce bahsettiğimiz gibi bir ticaret kavramı da oyuna dahil. Evet aslında oyun bir savaş oyunu; peki bir savaş oyununda ticaretin ne işi var

diyebilirsiniz. Hemen açıklayayım. Asıl amacımız kötü ırkın yanı Klissan'ların ana gemisini yok etmek. Fakat bunu toparlanıp saldırılar düzenleyerek yapmamız imkansız. Bunun için kendimizi ve savaş gemimizi geliştirmemiz gerekiyor. İşte ticaret kavramı burada oyuna dahil oluyor. Gelişim sürecimizi ticaret yaparak, federasyonun bize verdiği görevleri yerine getirerek ve korsanlık yaparak tamamlayabiliyoruz. Kendimizi geliştirmek için seçtiğimiz yollarsa bize bir çeşit statü sağlıyor. Oyunun içindeki NPC'ler, hükümetin verdiği görevler hep bu statüye göre ayarlanıyor.

Oyunun bize göre mükemmel bir özelliği, oyundaki NPC'lerin kendilerini gerçekten oyuncu gibi idare edebiliyor olması. Hepsinin aslında bir amacı var ve bu amaç doğrultusunda gerçek oyuncular gibi davranıyorlar. Aynı bizim gibi kendilerini geliştirmek amacıyla ticaret yapıyorlar, bizimle ortaklık kurmaya çalışabiliyorlar,

düşman gemisiyle karşılaştıkları zaman size silah arkadaşlığı teklif edebiliyorlar. Zamanla bir bakıyorsunuz ki onlar da aynı sizin gibi kendilerini ekipman olarak ve deneyim olarak geliştirmişler. Ayrıca oyundaki NPC'lerle sıkı bir iletişim içine girebiliyoruz. Eğer korsanlık yapıyorsak onlara ultimatom verebiliyoruz. Saldırmadan önce taşıdıkları malları kibarca bize vermelerini teklif ediyoruz. Red cevabındaysa rahatlıkla saldırabiliyoruz. Eğer ki biz o gemiyi ele geçirmek üzereyse yani NPC yenileceğini anlarsa bize çeşitli teklifler sunabiliyor.

Space Rangers'da gemimizde kullanacağımız birçok ekipmanı alabiliyoruz. Bu aletleri belli yerlerde upgrade (geliştirme) edebiliyoruz. Gemimize alacağımız her alet seçtiğimiz ırka göre farklılık gösteriyor. Genel olarak Space Rangers dinamik yapısıyla insanı kendine bağlayan ve sürekli gelişen bir oyun. Yapımcı firma birincisinden aldığı tepkiyi olumlu buldu ki

BİLGİ

NEDEN RANGERS?

Çeşitli gezegenler ve ırklardan oluşan bir uzayda yaşıyoruz. Birbirinden farklı olan ırklar uzun yıllardır karşılıklı düşmanca tavırlar içinde buluyorlar. Fakat bir gün buna bir son vermek gerektiği; hayatın böyle geçmeyeceğini anlıyorlar. Uzun süren denemelerden sonra ortak bir federasyon hükümeti kuruyorlar ve barışı sağlıyorlar. Bununla birlikte gezegenler arasındaki barış, ticareti ve beraberinde iyi ilişkileri getiriyor. Her şey bu ana kadar güzel gidiyor. Fakat her zaman olduğu gibi yine barışçıl zamanlar uzun sürmüyor. Uzayın derinliklerinden kim oldukları bilinmeyen yeni bir ırk geliyor. Üstelik bu ırk oldukça düşmanca tavırlar içerisinde. Barışın tehdit altında olduğunu anlayan federasyon hemen tüm ırkları içine alan özel bir birim oluşturuyor. İşte Ranger'lar böylece yaratılmış oluyor.



BİLGİ

STATÜ KAVRAMI

Oyun boyunca çeşitli yollarla karakterimizi ve gemimizi geliştirmeye çalışıyoruz. Korsanlık yaparak, ticaret yaparak ya da gezegenlerin hükümetlerinden alacağımız görevleri yerine getirerek gelişimimizi tamamlamaya çalışıyoruz. Bu yolda yaptıklarımızsa bize bir statü kazandırıyor. Korsan, soyguncu, asker gibi statüler de yapacaklarımızı belirliyor. Yani aslında tam bir kısır döngü. Örneğin, korsanlık ve hırsızlık yaparak gelişim gösteriyorsak, hükümet bize herhangi bir refakat görevi vermiyor. Gelişimi sağlayan skill puanlarımızı bu yollarla elde ediyoruz.

Tamamlamamız gereken; karizma, kuvvet, dayanıklılık veya liderlik gibi çeşitli beceriler var. Bunları gelişim safhamızda dengeli bir şekilde dağıtıyoruz. Ayrıca oyunda gerçekleştirdiklerimiz de bize rütbe puanları olarak geri geliyor.

şimdilerde oyunun ikincisi piyasaya çıktı. Space Rangers Rise of the Dominators da tıpkı birincisi gibi gerçekten başarılı bir çalışma sonrası hazırlanmış bir oyun.

Yenilikler

Oyunun ikinci sürümü de aynı şekilde basitleştirilmiş bir 2D uzay haritasında

geçiyor. Oyunla ilgili tüm işlemlerimizi yani; gemiler arası ticaretimizi, yolculuklarımızı, haberleşmemizi ve savaşlarımızı kolayca kontrol edebileceğimiz basitleştirilmiş bu haritada yapabiliyoruz.

Aynı anda iki ayrı hedefi farklı silahlar kullanarak seçebiliyoruz, farklı gemileri aynı anda kontrol edebiliyoruz ve birçok farklı uzay ürünü toplayabiliyoruz. Bu durum bize aslında kontrollerin ne kadar iyi hazırlandığını gösteriyor.

Aslında söyle diyebiliriz: Bize göre Rise Of the Dominators şimdiye kadar gördüğümüz en iyi kontrol sistemine sahip oyunlardan biri. Kompleks bir kontrol paneline ya da akılda tutulması zor komutlara sahip değil. Faremizle yapacağımız birkaç tıklamayla ana hareketlerimizi; diğer gemilerle ticaretlerimizi, özel görev aldığımız hükümet görevlileriyle diyaloglarımızı halledebiliyoruz. Kısacası Space Rangers 2'yi oynamak oldukça kolay.

Yapımcılar oyuna öyle unsurlar katmışlar ki; klişe gibi görünen konusuna rağmen oyun oldukça eğlenceli. Özellikle mükemmel hazırlanmış zengin haritada gezinmek ayrıca bir zevk veriyor. Oyunda farklı değişiklikler bizi bekliyor. Örneğin; oyuna eklenen dominate modu sayesinde, var olan bir dünyayı idare etmeyi seçebiliyoruz. Bu bize RTS

öğelerini harekete geçirme imkanı sunuyor. Kendimize ait robot askerler yapıp onları gezegendeki bazı üsleri kontrol altında tutmak için kullanabiliyoruz. Ya da istediğimiz bir anda gördüğümüz bir kara deliğe girerek kendimizi tümüyle farklı bir boyutta; bir astroid zamanında bulabiliriz. Tüm bunlar oyun içinde birer mini oyun mantığıyla çalışıyor.

Ne yazık ki oyunun en zayıf olduğu noktalardan biri bu mini oyunların gereğinden fazla mini ve basitleştirilmiş olması. Sakin eğlenceli olmadıkları gibi bir yanlış anlaşılma olmasın. Ancak orijinal oyun kadar üzerlerinde çalışılmamış olduğu ortada.

Oldukça yavan bir havaya sahipler, üstelik içerdikleri strateji öğeleri orta seviyedeki RTS oyuncuları için bile mücadele adına pek bir şey vermiyor. Problemin kaynağındaysa yapay zeka mekanizması yatmakta. Ana oyunda gayet güzel işleyen yapay zeka, bu mini oyunlarda nedense çok hafif kalmakta. Yapımcı firma aslında RTS tarafında çok hızlı gelişen ve ilerleyen bir oyun akışı yaratmaya çalışmış. Ancak düşman birimlerinin ne yapmaya kalkacaklarını daha ilk hamlelerini yapmadan kestirebilmeniz mümkün oluyor. Bu mini oyunlarda yenemeyeceğiniz kadar akıllı ve mücadeleci bir düşman birimiyle karşılaşmıyorsunuz.

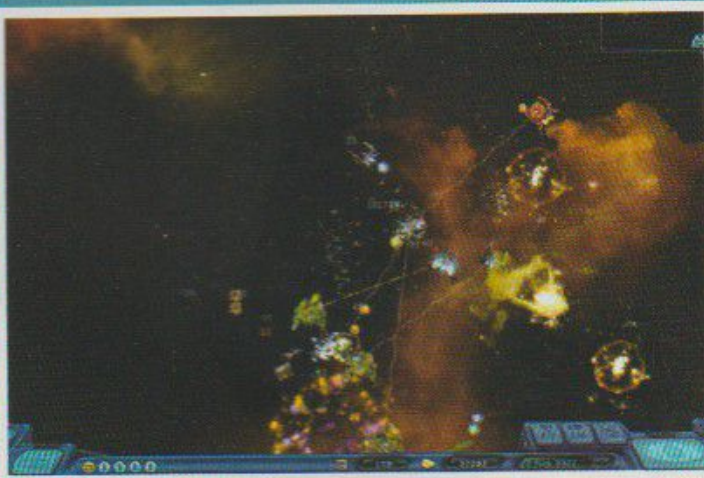
Oyunun bir diğer eksikliği ise dilinin bir hayli

kötü olması. Orijinal oyun Rusça olarak hazırlanmış ve sonradan İngilizce'ye çevrilmiş durumda. Ancak bu çevirinin çok da usta eller tarafından gerçekleştirilmediğini kolayca anlayabiliyoruz. Oyun içi yazılardan ne anlatılmak istendiğini pek tabii ki çıkartabiliyoruz, ancak bazı anlam veremediğimiz kelimeler ve çeviriler için kimi zaman sözlüklerimize başvurmak zorunda kaldığımız da oldu.

Grafikler ve ses düzeni

Daha önce de bahsettiğimiz gibi oyunun grafikleri ve haritası mükemmel denilebilecek kadar kaliteli. İlk anda kendinizi bir uzay boşluğunda, gezegenler arasında gezinirken buluyorsunuz. Değişik görevler, ırklar, NPC'lerin grafikleri, yapay zekası derken bir bakmışsınız saatlerce başından kalkamadığınız bir oyunla baş başasınız. Yapımcı firma oyuncuyu hemen içine alan bir grafiksel şölen hazırlamış diyebiliriz. Ses efektleri de görüntüden aşağı kalır özellikler taşıyor. Tek kelimeyle ses ve görüntü mükemmel. Space Rangers 2: Rise of the Dominators, gerçekten kurgusu, görüntü efektleri ve konusuyla oldukça başarılı bir oyun. Eger RPG oyunlarını oynamayı seviyorsanız mutlaka denemelisiniz.

Dilhan Üneş Ülker
dilhan@PCnet.com.tr



SONUÇ



Grafikleri, akıllı NPC'ler, kullanışlı arayüz.



Sıradan konusu, mini oyunlar başarılı değil.



% 80

İyiler ve kötülerin
bitmeyen savaşı,
SpellForce
oyununun ikinci
sürümünde de
tam gaz devam
ediyor...

Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!



SpellForce2

SHADOW WARS

BİLGİ

DEMO SÜRÜMÜ

Oyunun demosu, SpellForce2 Shadow Wars'la ilgili ilk izlenimlerin oluşmasına yardımcı olacaktır. Tabii demo sürümü, oyun hakkında genel bir bilgi vermek için oluşturulmuş. Bu nedenle geniş bir yelpazede oyunu inceleyemeyebilirsiniz. Demoda bazı kısıtlamalar kendini gösteriyor. Multi Player (çoklu oyuncu) kısmında fazla bir kısıtlama görmüyoruz. Bu bölüme ait olan tüm haritalarda oynayabilirsiniz. Fakat tekli oyuncu modunda sadece oyunun tanıtım bölümünü ve her senaryonun ilk bölümünü oynayabilirsiniz. Fakat dediğimiz gibi oyun hakkında genel bir bilgi edinmek için öncelikle demoyu oynamanızı tavsiye ederiz.

5 00 yıllık kötülükle ilk defa 16 yıl önce karşılaştı. Kötülüğün, iyilik tarafındaki ırkların yaptığı ittifakla alt edildiği zamanlar çabuk unutuldu. İnsanlar hızla kendi hayatlarının boş vermişliğine döndüler. Güçlerini kendi iç çatışmalarıyla uğraşarak zayıflattılar. İyiler arasındaki bu kopma, yenilgiyi hazmedemeyen şeytanın uşaklarının tekrar güçlenip

bir araya gelmesini hızlandırdı. Geçmişte yaşanan destansı zaferin ne kadar zor kazanıldığını çabuk unutan insanlar şimdi çok daha güçlenmiş olan kötülüğün uşaklarını yenebilecekler mi?

Darkelfler ve yeni müttefikleri

Kötülük önce elflere; darkelfler kılığına bürünerek geldi. Darkelfler yeni

müttefikleri gölge savaşçılarıyla birlikte elf diyarını karanlık amaçları için yavaş yavaş tüketmeye başladılar. Beş yıl boyunca yapılan bu savaş, elf diyarının gölgelerine gizlenmiş olan darkelflerin acımasızlığını biraz olsun azaltmadı. Zamanın aleyhine işlediğini fark eden elf generalinin yapacağı tek şey eski müttefiklerini kötülük ordularına karşı uyarmaktı. Artık elfler karanlığın ordularını yenemiyor, onların ilerleyişini durduramıyorlardı...



OYUNCU'NUN
İLK SAATİ

SEVECEKSİNİZ + Hikayeyi. SIKILACAKSINIZ — Kötülüğün güçleriyle oynayamamayı.

KÜNYE

Türü:	RPG - RTS
Yapımcı:	Phenomic
Yayıncı:	Soldier Roulz
Bilgi:	http://spellforce.jowood.com/sf2/
Önerilen:	Pentium 4 işlemci, 512 MB RAM, GeForce 4 veya üzeri ekran kartı.

NightSong ve yardım çağırısı

Karanlık darkelf orduları karşısında büyük yenilgiler alan ölümsüz elfler, artık bu güçlü düşmana karşı tek başlarına dayanamayacaklarını anladılar. Yüce elf kralı tüm dünyayı karanlığa gömmek için ilk adımı atan darkelflere karşı insanlığı uyarması amacıyla kızı NightSong'u görevlendirdi. NightSong gizlice sınırdan geçerek insanlığı uyarmak ve elflerin yanına güçlü müttefikler alabilmek için yola çıktı.

İşte tam bu anda biz devreye girerek NightSong'un bu uzun ve yorucu yolculuğunda ona refakat etme görevini üstleniyoruz.

İyi ve kötünün bitmeyen mücadelesi

Klasik iyi ve kötünün mücadelesini temel alan SpellForce2, farklı hikayesi ve yenilikleriyle birden çevremizi sarıyor. Öyle ki kendimizi dinlendirici elf diyarında, büyüü bozan darkelflere karşı bir kinle dolu buluyoruz. Unutulmuş zamanların, efsane diyarlarından Drizzit Do'Urden'in yarattığı az da olsa darkelf sempatisi birden kendini büyük bir nefret ve kin duygusuna bırakıyor. Ama tabii ki Drizzit Do'Urden sempatisi asla yok edilemiyor.

Yeni yetenekler ve yeni ırklar

Farklılıklarıyla dikkat çeken SpellForce2'nin en göze batan özelliği hem RTS hem de RPG öğelerini tek bir oyunda toplamış olması. Öyle ki, hem klasik RPG oyunlarında olduğu gibi kahramanlarımızı ve özelliklerini belirleyip özel görevleri yapıyoruz hem de klasik RTS oyunlarında olduğu gibi kaynakları hazırlayıp, ordularımızı komuta ediyoruz. Tabii bu

RTS unsuru öyle Age of Empires yada Rise of Nations tarzı oyunlarda olduğu gibi tam teşekküllü değil. Biraz daha yumuşatılmış ve daha kolay bir RTS tarzıyla bunalmadan malzeme gereksinimini karşılayıp ordularımızı hazırlayabiliyoruz.

Oyunun yeni haline eklenen yeni ırklar, orijinal bir konu ve özellikle görevlerin fazlalığı ilk başlarda hemen dikkat çekiyor. Seçebileceğimiz dokuz ayrı ırk ve sayıları onları bulan karakter çeşitliliğinin yanı sıra silahlar ve zırhlara yapılan eklemeler de oyunun daha bir zevkle oynanmasını sağlıyor. Mesela her meslek sınıfının kendisine ait özel silahları ve zırh takımları bulunuyor.

SpellForce2'de 5 ayrı kahramanla oynayabiliyoruz. Bu kahramanlar, hikaye ve onun gelişimiyle ilgili olarak yeni yeteneklere sahipler. Yani bu kahramanların oyunun önceki sürümünden farklı olarak yeni yetenekleri ve özellikleri var. Diğer tüm RPG oyunlarında olduğu gibi oynayacağımız karakterin ırkını ve mesleğini de kendimiz seçiyoruz. Her meslek sınıfının kendine ait 100 yeteneğinden istediğimiz 30 tanesini belirliyoruz. Böylece kuracağımız 5 kişilik oyun ekibinde her meslek grubundan adamımız olabiliyor.

Ekibimizi tamamladıktan sonra özel görevlerimizi yapmaya başlıyoruz. Artık darkelflere karşı; iyiliğin



kuvvetlerine katılabiliriz.

RPG'yi terk etmeden RTS oynamak

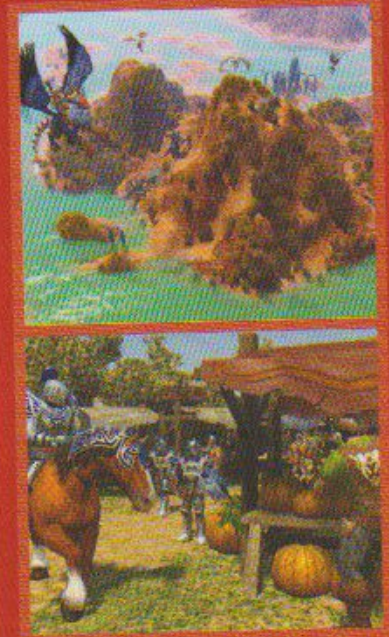
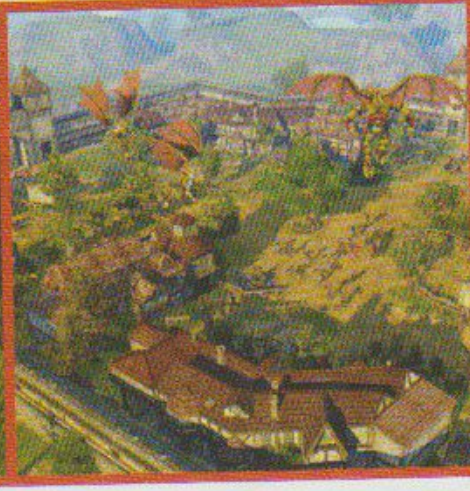
SpellForce2 Shadow Wars genel oynanılabilirlik açısından RTS (Real Time Strategy) özellikleri de taşıyor. İlk sürümünde olduğu gibi yine madenleri toplayarak, inşaatlar yapacağız. İkinci sürümdeki yenilikler burada kendini göstermeye başlıyor. Artık eskisi gibi 7 ayrı maden değil daha az sayıda maden çıkarmamız gerekecek ve yapay zekası yükseltilmiş olan işçilerimizi daha kolay idare edebileceğiz. Bu da aslında RPG oynamak isteyen ve RTS tarzından sıkılan oyuncular için düşünülmüş. Genel oynanış olarak birbirinden çok farklı olan bu iki tür birleştirildiğinde oldukça başarı kaydedebilir. Tabii her iki farklı oyun türünün de çok iyi sentezlenmesi gerekiyor.

Karakterler ve kahramanların yanı sıra oyundaki tüm NPC'lerin yapay zekası da arttırılmış ve ayrıca oyun daha geniş bir

BİLGİ

YENİ EKLENEN ÖZELLİKLER

- 1- RTS öğeleri yeni sürümde ilkinde olduğu kadar belirgin ve zorlayıcı değil.
- 2- Çoklu oyuncu modunda birçok yeni karakter var.
- 3- Her ırka ait farklı yaratık geliştirme ve kontrol edebilme özellikleri.
- 4- Gerçekçi grafikler ve ses efektleri.
- 5- Seçebileceğimiz karakterlere ait 100'ün üzerinde farklı yetenek.
- 6- Hikayesiyle bütünleşen gerçekçi sahneler.
- 7- Yeni eklenen karakterlerle kendine has dünyası.
- 8- Yeni kontrol seçenekleri ve geliştirilmiş yapay zeka.
- 9- İlk sürümde oranla daha hafifletilmiş RTS öğeleri ve yapay zekayla geliştirilmiş işçi yönetme kolaylığı.
- 10- Geniş ve ayrıntılı harita.



harita üzerinde, daha ayrıntılı bir senaryoyla karşımıza çıkıyor. Bize verilen görevleri yerine getirdiğimiz ölçülerle doğru orantılı olarak karakterlerimizin ırksal özelliklerini arttırabiliyor ve deneyim puanlarını çoğaltabiliyoruz. Bu da zamanla karakterlerimizin daha güçlü birer savaşçı olmasını sağlıyor.

Bu noktada bilinmesi gereken önemli ayrıntılardan biriye karakterimiz öldükten sonra tekrar canlandıramayacağımız. Oynadığımız karakter öldüğü anda görevi de başaramamış kabul edileceğiz. Başlangıçta özellikle RPG öğeleriyle oynarken ilerleyen zamanlarda RTS'ye bir geçiş yapacağız. Fakat oyunun başından sonuna kadar RPG öğeleri bizi asla terk etmeyecek.

Oyun Single Player (tekli oyuncu) ve Multi Player (çoklu oyunculu) olarak iki şekilde oynanıyor. Her iki oynanış biçiminde de farklı ırk seçebiliyoruz. Öyle ki tekli oyuncu modunda sadece elfler, insanlar ve cücelerle oynarken, çoklu oyuncu modunda bunlara ek olarak trol, orc ve barbar karakterleriyle de oynayabiliyoruz. Oyundaki darkelf, gargoyl ve gölge savaşçısı karakterleriniyse sadece NPC olarak görebiliyoruz. Yani bu üç ırk sadece bilgisayar tarafından yüksek bir yapay zeka olarak karşımıza çıkarılıyor.

Genel karakterler

Elfler: Finonmir topraklarındaki beyaz ağaca sahip olan elfler savaştan sonraki dönemlerde diğer uygarlıklarla ilişkilerini kesmişlerdi.

Cüceler: Dağlarda, Windhome'daki kardeşlerinden çok uzaklarda yaşayan cüceler, yaşadıkları dağların derinlerinde bulunan orcklar ve kötü



ruhların tehditleri altındalar. Orada ustalıklarını geliştirmeye çalışırken yeni zırhlar, silahlar ve kuşatma makineleri yapıyorlar.

Darkelfler: Paktın kalbi darkelflerden ve gece tanrısı Nor'un insanları olarak bilinen norcainlerden oluşur. Norcain kültürü her zaman dracon savaşçıları ve archon büyücüleri arasında meydana gelen savaşlarla şekillenmiştir. Savaşçılar onurlu bir hayat için savaş verirken, Archonların hedefi her zaman güç elde etmek olmuştur.

Gargoyle: Paktın gerçek üyeleri olmayan Gargoyle'lar iç dünyanın merkezinde büyüyle yaratılmış kana susamış ejderlerdir. Kana susamışlıklarını söndürmek ve yeni vücutları için minnetlerini sunmak amacıyla yaratıcıları adına savaşmaktadırlar. Sorvina'nın gümüş elli kimyacıları bu yaratıkları pakt ordusu için yaratmışlardı.

Gölge savaşçıları: Norcaine'in yeni müttefikleri olan gölge savaşçıları normal hallerinde görünmezler. Sadece istedikleri zaman ya da hedeflerine vurdukları zaman görünürler. Büyülü dünyanın yaratıkları oldukları bilinse de kimse gerçek amaçlarını ve planlarını bilmez.

Ses ve görüntü özellikleri

Titiz bir çalışmayla

hazırlanmış olduğu anlaşılacak ses ve görüntü özellikleri, oyundaki en ince ayrıntı için bile düşünülmüş. Savaş sırasında ölen birimin görüntü ve ses özellikleri bile gerçekten güzel denilebilecek niteliklerde. Yenilenen büyütülmüş EÖ dünyasının grafiksel özellikleri de oldukça başarılı hazırlanmış. Görüntülerin ve sesin canlılığı kendimizi karanlık savaşçılarıyla çatışırken yaşıyor gibi hissetmemizi sağlıyor.

Son söz

RPG (Role Playing Game) tarzındaki oyunlar arasında oynanabilirlik özellikleri yüksek olan oyunlarından biri SpellForce. İlk piyasaya çıktığı 2 sene öncesinde beğeniyle karşılanan oyunun bu ikinci versiyonu, ilk sürümünden çok daha güzel ve eğlenceli. Sonuç olarak denilebilecek fazla bir şey yok. Bu oyunu yaşamak gerekiyor...

Dilhan Uncu Ülker
dilhan@PCnet.com.tr

SONUÇ



Geniş ve ayrıntılı harita.



Güçlendirilmiş kötülük.



% 80

BİLGİ

SEÇEBİLECEĞİNİZ ÜNİTELER

İnsan üniteleri:

Craftsman: İşçi sınıfı olarak adlandırabileceğimiz bu ünite yoğun olarak çalışabiliyor.

Soldier: Savaşlarda ordunun temelini oluşturan insan askerleri, barış zamanlarında şehirleri koruyor.

Mountain Crossbowman: Dağ okçuları, yapılan anlaşmanın ardından oluşturulmuş bir ünite. Dağlarda gezerek uzaktan gelebilecek tehlikeleri inceliyor.

Paladin: Paladinler ışığın ordusunun en önemli kuvvetleri. Sahip oldukları gücün en önemli kaynağıysa inançları.

Magician: Ordunun içinde yer alan büyücüler.

Elf üniteleri:

Ranger: Işıklı çevrelenmiş olan elflerin en önemli gücü okçuları. Sahip oldukları ileri görüş yeteneği ve uzun okları onları tehlikeli düşmanlar haline getiriyor.

Druid: Ağaçların büyülü yaratıkları olan bu sınıf, hem savaşlarda askerleri iyileştirebiliyor hem de büyüleriyle iyilik yanında savaşanlara yardımcı olabiliyorlar.

Treant: Ormanların bekçileri olan bu üniteler elflerin en kuvvetli müttefikleri.

Cüce üniteleri:

Defender: Dünyanın en iyi kalkanlarına sahip olan bu sınıf silahlarıyla çok zarar veremese de savunma yaparken düşmanın karşısında kaya gibi duruyor.

Elite Warrior: Bu savaşçılar sahip oldukları güç ve inançlarıyla en güçlü düşmanları bile yok edebilir.

Dvarven Catapults: Cüce işçileri tarafından yapılan kuşatma makineleri düşmana ani ve büyük zararlar verebiliyor.

Oyundan çok gelecek üzerine bir öngörü gibi

ACT of WAR HIGH TREASON

Gerçekleşmesi mümkün bir senaryoya sahip...

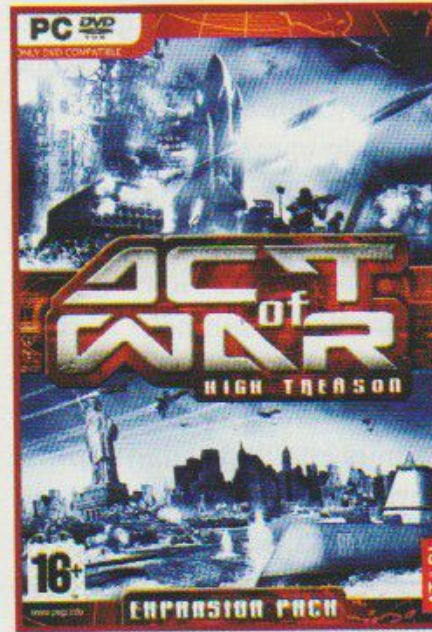
Yeni bir oyun hazırlanırken konular, birçok kez güncel olaylara paralel olarak belirlenir. Özellikle strateji, FPS ya da aksiyon oyunlarında, senaryonun daha inandırıcı olabilmesi için o anın dünyasının en fazla konuştuğu, çekindiği savaşlar, bilimsel gelişmeler, skandallar gibi olaylar konu edinilir. Bu durum sadece oyun dünyasında değil sinema, müzik gibi birçok alanda da kendini hissettirir.

Son zamanlarda piyasaya sürülen bazı oyunlarda, dünya için gittikçe büyüyen

bir tehdit haline gelen terörizm konusu ele alınmaya başlandı. Birkaç sene öncesine kadar genellikle strateji oyunlarında (özellikle Red Alert'i örnek gösterebiliriz) taraflardan bazıları Amerika ve Avrupa ülkeleri olurken rakipler de çoğunlukla orak - çekiç sembolleriyle gösterilen komünist rejimle yönetilen ülkeler oluyordu. Bugünse dünyayı tehdit eden terörist gruplarla mücadele, oyunlarda da sık sık karsımıza çıkan bir konu.

Act of War: High Treason, Act of War: Direct Action

için hazırlanmış bir eklenti paketi. Direct Action ise teröristlerin saldırılarını konu edinen başka bir oyun. Direct Action'ın konusunu kısaca şöyle hatırlatabiliriz: Dünya üzerindeki enerji kaynakları hızla tükenmeye başlamış ve petrol fiyatları çok üst seviyelere tırmanmıştır.



KÜNYE

Türü: RTS
Yapımcı: Eugen Systems
Yayıncı: Atari
Bilgi: atari.com/actofwar
2 GHz işlemci, 512 MB RAM, 128 MB ekran kartı, 6 GB sabit disk alanı.
Önerilen:

BİLGİ

YENİ YAPAY ZEKANIN MARİFETLERİ

High Treason için yeni geliştirilen yapay zekanın oyuna katacağı bazı yenilikler şöyle:

- Bilgisayar tarafından kontrol edilen rakip, yeni ve eski tüm birimler kullanılarak daha geniş saldırı seçeneklerine kavuşturulmuş.
- Rakibimiz karşı tarafın tehditlerini göz önünde bulundurarak yeni karşı silahlar ve binalar üretebiliyor.
- Yapay zeka, tüm birimlerini hepten, aynı mantığa göre kontrol etmek yerine birimleri özelliklerine göre yönetebiliyor. İntihar saldırısı birimlerini en önde savaşa sokmak yerine geriden hedefe ulaştırmak gibi taktiksel kararlar alabiliyor.
- Köprüler ya da dar geçitler gibi stratejik noktaların güçlendirilmesine daha fazla önem verebiliyor.
- Ağır silahlar ilk oyundaki rastgele kullanımından ziyade daha verimli olabilecekleri noktalara yerleştiriliyor.





Bunun yanı sıra kaynağı bilinmeyen bir terörist grubun birçok farklı noktaya gerçekleşen sürekli saldırıları da dünya üzerindeki istikrarsızlığı daha da arttırmaktadır. Üstelik bu saldırılar, batı dünyasının en büyük şehirlerinde bile patlamalar, suikastlar olarak kendini hissettirmektedir. Halk ve çeşitli gruplar büyük devletlerin yöneticilerini protesto etmekte ve mevcut kaos ortamı artarak genişlemektedir. Bu noktada bir şeyler yapılması gereği kesindir. Uzun süreli başarılı askerlik hayatının ardından, son dönemde Pentagon'da istenmeyen adam haline gelen Jason Richter teröristlerle mücadele etmek için kurulan gizli bir kuvvetin (Task Force Talon) başına getirilir. Böylece Direct Action macerası başlar.

Yapımcılar tüm olayların geçtiği zamanı yakın gelecek olarak belirlemişler. Kısa zaman önce yaşanan enerji krizi düşünüldüğünde senaryonun gerçekçiliği ürkütücü. Gerçekleşme ihtimali yüksek olan bir teoriyle oyuncular yakın geleceğin dünyasını yönetmeye çağrılıyor. Bir oyun olarak gayet eğlenceli olmasına rağmen gerçek olabileceğini hayal etmek bile üzücü. Tabii bu tür senaryoların en kötü ihtimal

üzerine kurulduğunu unutmamak gerekir. En kötü senaryoya, en olağanüstü gelişmeleri kullanmak ve en yüksek tansiyona sahip oyunu elde etmek için ihtiyaç duyulur. Bu yönüyle başarılı bir oyuna imza atıldığına şüphe yok.

Konu kaldığı yerden devam ediyor

High Treason'da senaryoya kalınan yerden devam ediliyor. Bu sefer seçimler öncesi ABD'sinde başkan adaylarına yöneltilen terörist saldırılar ülkeyi tekrar kaosu eşiğine sürüklüyor. Direct Action'da kahraman rolünü üstlenen Jason Richter bu oyunda da Task Force Talon'un başında yeniden sahneye çıkıyor. Bir önceki oyundan hatırlanan, kötü taraf, Consortium ile mücadele başlıyor. Oyunun konusu ABD'nin yanı sıra Küba, Meksika gibi ülkelerde de geçiyor. Ancak bu kez donanma savaşları çok daha

fazla ön plana çıkarılmış. Yani High Treason donanma savaşları ağırlıklı olacak bir strateji oyunu olarak hazırlanmış. Tabii bunu sağlamak için oyuna birçok yeni donanma gemisi, denizaltı gibi savaş araçlarıyla torpidolar, füzeler gibi silahlar eklenmiş.

Act of War: High Treason üç boyutlu bir dünyada RTS oynamanın tadını oyuncuya büyük ölçüde yaşıyor. Manhattan'da gökdelenlerin çatısı veya da açık denizler gibi birbirinden farklı mekanlarda geçen macera oyuncuya savaşın birçok farklı yönünü yaşıyor. Özellikle donanmayı yönetirken alınacak zevk üst noktada. Profesyonel bir deniz kuvvetleri komutanı gibi nerede ne yapacağınıza karar vermek ya da teknik elemanların birçok işini bilgisayar başında yerine getirmek bu türden fantezileri olanları etkileyeceği benziyor. Bazı

uçak simülasyonlarıyla pilotların yetiştirildiği düşünülürse bir donanma oyununun sıradan bir oyuncuya neler hissettireceği daha anlaşılır bir hal alabilir.

Farklı seçenekler farklı tecrübeler

High Treason birden çok farklı oyun seçeneğiyle oynanabilir. Bunlardan ilki tek kullanıcılı (Single Player) görev paketleri. Bu seçeneği seçtiğiniz zaman oyuna ABD başkanlık seçimleri arifesinde

BİLGİ

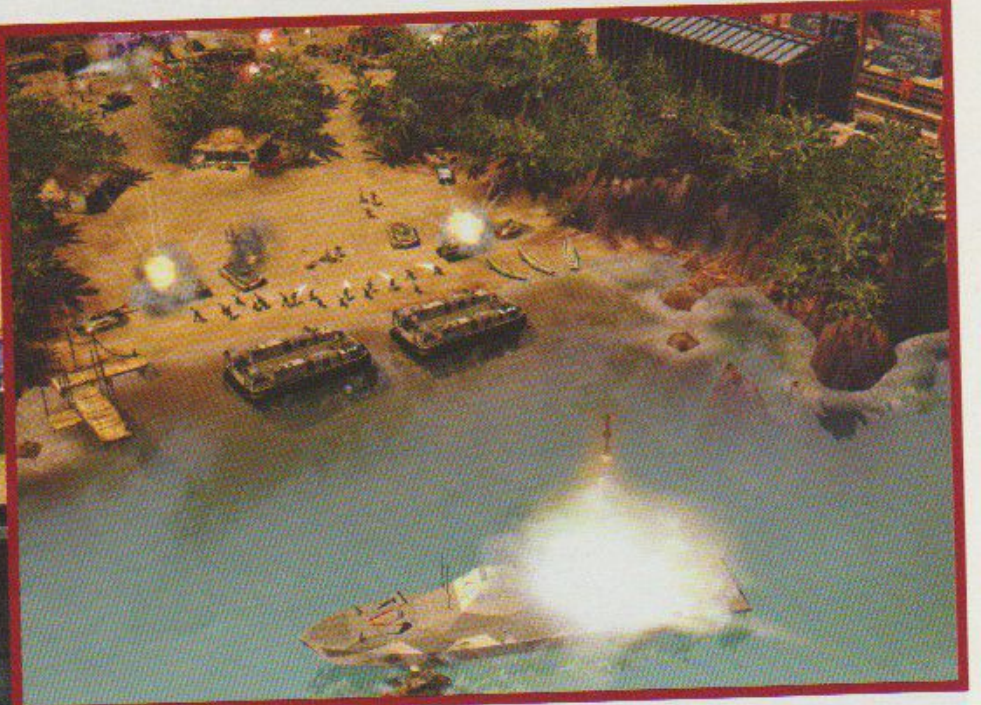
DENİZ ARAÇLARI

CS-BISON: Rusların radarda görünmeyen ve 140 askere kadar taşıma kapasitesine sahip hem karada hem de denizde kullanılabilen hovercraft aracı.

CS_SEA SHADOW: 1980'lerin ortalarında tasarım süreci başlayan ve ilk olarak 1994 yılında gün ışığına çıkan ilginç tasarıma sahip, görünmez ve ultra hızlı Amerikan botu.

CS_TYPHOON: Rus nükleer denizaltısı. 1980'li yıllardan beri üretilmekte ve denizden karaya füze sistemlerine sahip.





başlıyorsunuz ve başkanlık adaylarına yapılan saldırıların ardından teröristlerin izlerini sürüyorsunuz. Zamanla, karmaşanın arttığı senaryoyla birlikte, oldukça zorlu ve ilginç savaşlara giriyorsunuz. Rakibiniz ilk

oyundan çok daha güçlü olarak ortaya çıkıyor. Yapımcılar High Treason'da görevler boyunca oyunun daha zorlu ve daha gerçekçi olması için yeni bir yapay zeka geliştirmişler. Bu da daha uzun süre oynanabilen bir görev paketinin doğmasına neden olmuş.

Bir diğer seçenekte çoklu oyuncu modları. İlk oyun sonrasında oyunculardan gelen talepler doğrultusunda geliştirilen çoklu oyuncu seçeneğinde, isteğe bağlı olarak oyunun hızı, haritadaki kaynakların miktarı gibi detayların yanı sıra belli süre ani saldırıları engelleme ya da süper silahların kapatılması gibi seçenekler de ayarlanabiliyor. Bu gelişmelerin yanı sıra "Marine One Down" ve "SCUD Launcher" gibi iki eğlenceli çoklu oyuncu modu

da Multiplayer başlığı altında bulunan yenilikler arasında.

Rakibimize oyundaki tüm silahları ve araçları kullanabilme yeteneği kazandırılmış. Bilgisayar rakibimizi yönetirken, merkezini ve bankasını kurarken daha zekice hareket edebildiği gibi elindeki para azaldığı zaman bazı binaları satabilme özelliğine de sahip. Yine çeşitli saldırı taktiklerinden herhangi birine seçme konusunda daha yaratıcı ve tahmini güç yollar izleyen yapay zeka, harita üzerindeki stratejik noktaları daha kolay tespit ediyor ve daha zorlu bir düşman olarak karşımıza çıkıyor. Bunların yanında yapay zekanın yapabileceği diğer yeni uygulamalar asıl oyunumuz Direct Action'ın pabucunu dama atacak kadar baştan çıkarıcı.

Strateji severler için başarılı bir başlık

High Treason, RTS türünde oldukça başarılı bir örnek olarak karşımıza çıkıyor. Atari birbirinden yenilikçi oyunlarla dolu geçmişi sayesinde kendisinden beklenen başarıyı bu oyunda da sunarak bir adım daha ileriye gidiyor. Zamanla internette yayınlanacak yeni haritalarla daha da zenginleşecek olan High Treason, RTS türü meraklılarının beğeneceği bir başlık gibi görünüyor.

Daha önceden savaş konu edinmiş strateji oyunları ile haşır neşir olanlar için yeni ve üstün grafik özellikleriyle desteklenmiş bir oyun High Treason. Özellikle komple bir donanma yönetme fikri hoşunuza gidecekse kaçırmamanızı tavsiye ederiz.

Arslan Taşkın
arslantaskin@yahoo.com

YENİ BİRİMLER

ME-CHINOOK: Çift motorlu, hava taşımacılığında kullanılan bir helikopter.

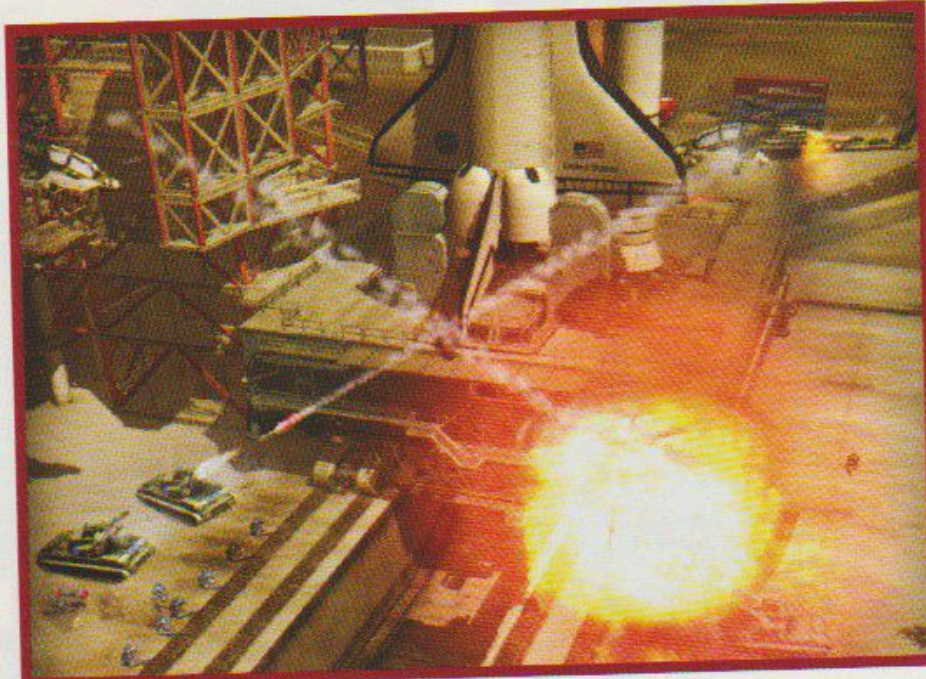
ME-COUGAR: 25 askere kadar taşıma kapasitesine sahip olan AS 532 Cougar helikopterin deniz kuvvetleri için üretilmiş modeli. Esas görevi AM 39 füzeleriyle su altı hedeflerini yok etmek.

ME-F117: Karaşahin kod adlı görünmez savaş uçağı.

ME-HARKE: Tekerlek yüksekliği çok fazla olan ve kargoları üstten kavrayarak taşıyabilen yük helikopteri.

ME-NUKE TRUCK: Nükleer başlık taşıyabilen zırhlı ve yüksek manevra kabiliyetine sahip bir kamyon.

ME-SU27: Amerikan F-15 ve F-16 avcı uçaklarına karşı Ruslar tarafından üretilen Su-27 Flanker avcı uçakları ilk uçuşunu 1977 yılında yapmışlardır.



SONUÇ



Yeni askeri birim seçenekleri, geliştirilmiş yapay zeka özellikleri donanma yönetimi.



Sistem gereksinimleri çok yüksek.



% 79

Bir kez daha Nazilere karşı savaşmamız gerekiyor...

ÜBERSOLDIER

Nazilerin bilimsel araştırmaları konusunda yazılanlar, çizilenler ya gerçekten hayata geçirilmiş olsaydı.

Bilgisayarlarımızda hiç de yabancı olmadığımız bir konu, Nazilere karşı mücadele etmeye çalışmak. Belki de geçtiğimiz yüzyılın en diş bilenen oluşumu olduğundan, bugüne değin sayısız kitap, film veya oyuna ilham kaynağı oldular. Nedense herhangi bir oyun salt öldürme veya şiddet üzerine kurgulanmış olsa bile eğer öldürdükleriniz birer Naziye bu yadırganmayan bir durum halini alıyor. Tamam Nazilerin yaptıklarının kesinlikle affedilir bir tarafı yok ama ilginç olan karşılaşmak zorunda olduğumuz bütün Alman

Askerlerinin birer Nazi, birer kana susamış canı ve mutlak öldürülmesi gereken kişiler olarak lanse ediliyor olması. Öyle ki geçtiğimiz aylarda piyasaya sürülen Übersoldier'da da aşağı yukarı aynı tema kurgulanmış. Üstelik bu oyun bir Alman firması, yani CDV tarafından yayınlanmakta.

Çok ilginçtir ki, belki de tasarımcılar kurgunun sıradanlaştığı görüşündeler ya da tarihi olaylar üzerine yapılan kurgulamaların hassaslığından çekindiklerinden, Nazi oyunlarında çoğunlukla bazı sıra dışı unsurlara yer



KÜNYE

Türü:	FPS
Yapımcı:	Burut CT
Yayıncı:	CDV
Bilgi:	www.ubersoldier.net
Önerilen:	2.4 GHz işlemci, 512 MB RAM, donanımsal T&L destekli 128 MB ekran kartı, 2 GB sabit disk alanı.

OYUNCU'NUN
İLK SAATİ

SEVECEKSİNİZ + Zombilere emir vermeyi, dürbünü tüfek kullanmayı. SIKILACAKSINIZ — Kesinlikle uzun yükleme ekranlarından.



BİLGİ

KÜLTÜR FARKLILIKLARI

ÜberSoldier, Nazilere karşı savaştığınız, bunun yanında bir Alman firması tarafından yayınlanan bir oyun. Düşünsenize bir Türk oyun firmasının, mesela Osmanlı İmparatorluğunu kötüleyen veya bırakın kötülemesini düşman olarak gösteren bir oyunu piyasaya sürdüğünü. Herhalde yer yerinden oynardı. "Osmanlıyla Nazileri nasıl aynı kefeye koyarsınız?" gibilerinden homurdanmaları duyar gibiyiz.. Yanlış anlaşılmasın; tabii ki böyle bir benzetme yapacak değiliz. Söylemek istediğimiz nasıl dedelerimiz, dedelerimizin dedeleri bir şekilde Osmanlı Ordusunda savaştılarsa, benzer bir şekilde o Almanların da bırakın dedelere kadar inmeyi, belki kendileri, belki babaları İkinci Dünya Savaşı'nda yer aldı. Kim kendi atasına karşı, ki bu bir oyunda olsa, cephe almayı ister ki? Belli ki biz bu konularda fazlaca duygusal düşünüyoruz, belki de çok hassasız.



vermekte. Örneğin Bloodrayne'de Nazi ve Vampir kavramları, Wolfenstein'daysa Zombi ve Nazi ilişkilendirilmesi yapılmıştı. ÜberSoldier'da da aynı yola başvurulduğunu ve FPS türünün atası konumundaki Wolfenstein'de olduğu gibi oyunda bir şekilde zombilerle ilişki kurulmuş. Aslında bazılarının tümüyle kurgu olduğu şüphesiz, ancak Nazi'lerin bir şekilde gizli silah ve teknolojiler konusunda savaş süresince türlü araştırmalar yaptıkları belgelerle ispatlanmış durumda. "Saf İrk" konusunda takıntılı oldukları kadar, "Üstün Asker"ler yetiştirebilme konusu üzerinde de bazı çalışmaları olduğu biliniyor. Örneğin, çok küçük yaşlardan itibaren çeşitli kamplara alınan çocukları, partiye körü körüne bağlı özel eğitilmiş birlikler haline getirme çabaları gibi.

Hikaye

Oyunun konusu da, benzer amaçlar uğruna yapılan deneylerden birini ve

sonuçlarını işlemekte. UberMacht adını taşıyan ve SS'in bir parçasını konumundaki Nazi bilimsel konseyinin bir üyesi olan Ernst Schafer, 1938 yılında araştırmalarda bulunmak üzere Tibet'in Lhasa şehrine gider. Burada Tibet Rahiplerinden aldığı bilgiler ve antik bir yazıtın da yardımıyla ölüleri tekrar diriltebilmenin yolunu keşfedecektir. Almanya'ya geri dönüp hemen deneylerine başlar. Deneylerde tekrar diriltilecek insanların bazı olağanüstü güçlere de sahip olduklarını keşfeder.

Gelişmeler ışığında SS; soru sormayan, güçlü ve yenilmez süper askerler yani UberSoldier'lar yaratılması için düğmeye basar. Ancak Schafer bir süre sonra diriltme işleminin yan etkileri olduğunu görür. Ölüm şoku insanların beyninde sorunluluk ve koordinasyon bölgelerini yok etmektedir. Yani dirilttikleri askerler artık emirlere uymamaktadır. Fakat çok geçmeden bunun da bir çözümü bulunur.

Hayata geri döndürülenler, ilk konuştukları kişinin tüm emirleri yapacak şekilde programlanır.

Nazi ordusunun başarılı bir askeri olan Karl Stolz, Fransız direnişçilerinin bir baskını sonucunda öldürülür. Laboratuara getirilen cesedi, herhangi bir beyin hasarına sahip olmadığı için diriltme prosesine alınır ve başarıyla tekrar hayata döndürülür. Uykusundan uyandığındaysa karşısında profesör yerine, bir Fransız direnişçisi durmaktadır ve bu şekilde programlanmış olduğu için onun sözlerini dinler. Birden taraf değiştirmiş ve Nazilere karşı savaşan bir süper asker olmuştur. İşte oyunda biz, Nazilere karşı savaşan süper asker Stolz oluyoruz.

Ölmemeye dikkat edin

ÜberSoldier'la ilgili olarak öncelikle belirtmemiz gereken, yükleme ekranlarının çok uzun sürdüğü. Daha ilk açılış demosunu yüklerken bile, yani çok fazla ayrıntıya sahip olmayan bir demonun görüntülenmesi için bile epey bir süre beklemeniz gerekli. Oyun süresince sıklıkla hızlı kayıt ve yükleme yollarına başvurmanız gerekiyor, nitekim kimi durumlarda ne olduğunu anlayamadan öldüğünüz anlar söz konusu. Yükleme sürelerinin uzunluğuysa can sıkıcı seviyelerde olduğu için, belki de oyunu çok daha dikkat ederek oynamaya çalışıyorsunuz.

Kahramanımız Stolz, tıpkı diğer UberSoldier'lar gibi



olağanüstü yeteneklere sahip. Time Shield, yani "zaman kalkanı" yeteneği sayesinde belirli bir süreliğine etrafında dost ve düşman mermilerini durdurabilen bir enerji kalkanı yaratabiliyor. Ayrıca bu mermileri düşman birimleri üzerine geri döndürmesi de mümkün oluyor. "Time Shield" özelliğini ne süreyle kullanabileceğinizi sağlık çubuğunun altında yer alan bir göstergeden takip



edebiliyorsunuz. Öldürdüğünüz her düşman birimi, bu sürenin bir miktar dolmasını sağlıyor. "Emotion System" adı verilen mekanizmayla da bu geri kazanım işlemi hızlandırabilmeniz mümkün oluyor. Emotion System, belirli bir süre içinde arka arkaya, belirli sayıda düşmanın öldürülmesi temeline dayanıyor. Örneğin 1 dakika içerisinde 3 düşmanı "headshot"la, yani kafalarından vurarak öldürebilirsanız, Time Shield'nızı doldurabiliyorsunuz.

Oynanış özellikleri

Oyundaki bölümlerin bazılarında yanınızda diğer Fransız direnişçiler de bulunuyor. Özellikle bölümlerin başlarında bir hayli etkili olabildikleri de şüphesiz, hatta size hiç iş bırakmadıkları bile oluyor. Ancak biraz fazlaca cengaver olduklarından, bir süre sonra büyük çoğunluğu ölüyor ve tabii ki tüm düşman birimleriyle tek başınıza mücadele etmeniz gerekiyor. Oyunda dikkat etmeniz gereken ilk şey, siper almak olacak.

Nerede arkasına gizlenebileceğiniz çevresel bir birim görürseniz, mutlaka bir şekilde lehinize kullanmaya çalışmalısınız. Düşman birimleri, üzerinize çok yoğun ateş açabiliyor, time shield'iniz de bitmişse, saklanmaktan başka çareniz kalmıyor. Benzer bir şekilde düşman birimlerinin de ortalıklarda dolandığını düşünmeyin sakın. Kimi

zaman sadece namlularının ucunu açıkta bırakacak şekilde gizlenebiliyorlar ve yerlerini bu namludan çıkan ateş sayesinde tespit edebiliyorsunuz. Ama kimi durumlarda da, hiç olmadık yerlerin arkasına saklanabiliyorlar, mesela bir benzin fıçısının hemen ardına. Tabii ki hiçbir gerçekçiliği yok; fıçıya ateş edin patlasın, yanındaki düşmanların cesetleri etrafa yayılsın, siz de eğlenin amacıyla eklenmiş klişeler bunlar.

Oyunda eğer çok fazla hasar alır veya hemen yakınlarınızda bir el bombası patlarsa, bir süreliğine görüş yeteneğinizi ve dolaylı olarak da hareket kabiliyetinizi kaybetmektesiniz. Hele bu yarı baygın duruma düşman ateşine açık bir alanda düştüyseniz, oyunu en son kaydettiğiniz yerden geri yüklemeye hazırlanabilirsiniz. Eğer oyun süresince atılan bir oynanış sergilemeyi düşünüyorsanız, benzer durumlarla sık sık karşılaşacaksınız demektir. Oyunda düşman birimleri yoğunlukla size bir şekilde tuzak kurmaya çalışıyor, etrafta kimseler görünmezken örneğin bir kapıya yaklaştığınız anda, birden arkasından onlarca düşman askeri üzerinize ateş etmeye başlayabiliyor. Tekrar ediyoruz, mümkün olan her noktada siper alarak ve temkinli hareket etmeyi unutmayın.

Grafikler

Oyunun grafikleri hiç de fena değil. Başlarda karakter

tasarımları, farklı bir iskelet sistemi kullanılmış olduğundan gözünüze biraz garip gelebilir. Ayrıca yine sürekli olarak birbirine benzeyen, hatta aynı şekilde modellendirilmiş insanlarla karşılaşılıyor olmak biraz rahatsız edici bir durum. Yapımcı firma, karakter modellendirmelerinin tersine çevresel tasarımlarda herhangi bir cimriliğe gitmemiş.

Çevresel birimlerdeki doku zenginliği ve ayrıntılar göze çarpar nitelikler. Ancak oyunun, en azından kutusu üzerinde yazılı olan sistem gereksinimlerinden daha fazlasını istediği de bir gerçek.

Öyle ki çözünürlüğü, düşük seviyelere getirdiğinizde ve grafik ayrıntıları düşürdüğünüzde bile, belirtilen minimum konfigürasyona sahip bir bilgisayarda oyundan randıman alabilmeniz imkansız.

Son söz

Sonuç olarak, ÜberSoldier'in grafiksel ve bazı oynanış özellikleri yönünden başarılı olduğu yadsınamaz. Ancak konusu son derece klişe, yapay zekanın yaptığı hileler çok göz önünde, fizik modellemesi biraz abartılı, oynanış bir noktada sıradanlaşıyor ve yükleme süreleri çok uzun.

Yine de etrafta biraz zombi, biraz Nazi avlamak isteyenlerin eğlenebileceği bir oyun.

BİLGİ

FİZİK MOTORU

ÜberSoldier'in fizik motoru sanki biraz fazla abartılmış gibi. Oyundaki neredeyse tüm çevresel birimler etkileşimli olarak tasarlanmış, bir sandalyeye çarptığınızda yere yuvarlanıyor, ölü düşman birimlerinin cesetlerine ateş ettiğinizde hareketleniyorlar veya bir cama ateş ettiğinizde kırılabilir. Bunlar zaten olması gerekenler, ancak daha sandalyeye bir metre varken paldır küldür yuvarlanması, camlı bir dolaba yaklaştığınızda, şangır şungur kırılması, insana neler oluyor dedirtecek nitelikte. Genellikle sahneler, bu fizik motorunu özellikle gözünüzün içine sokacak bir şekilde planlanmış; düşman birimleri bilerek balkonlara yerleştirilmiş ki, öldürdüğünüz zaman yuvarlanarak yere düşebilsinler.



SONUÇ



Time shield özelliği, silah çeşitliliği. Klişe hikaye, yükleme süreleri uzun, karakter modellemeleri.

➔ %72

Bu oyun hiç de beklentilerimizi karşılayacak gibi değil...

BİLGİ

OYNANIRLIK

Criminal Intent serinin daha önceki oyunlarına nazaran daha özgün ve sonuç olarak öncekilerinden çok daha güzel bir oyun haline gelmiş. Oyunun başlangıcında size, dedektif Goran olarak çözmeyi gereken 3 görev veriliyor. Görevleri istediğiniz sırayla çözmekte özgürsünüz. Bazı durumlarda olaylar bir diğeriyle kesişebiliyor. Olayları çözmeyi sizi bir dördüncü göreve götürecektir ki bu dördüncü görev yine daha önce üzerinde çalıştığınız 3 görevle ilgili bir konu. Daha önceki Law & Order oyunları hep bir olay üzerinde yoğunlaşmış ve size daha fazlasını vermemişti. Yeni oyuna eklenmiş sayısız olay sizi daha önceki iki oyundan daha fazla meşgul edecek gibi görünüyor. Olaylar daha önceki 2 oyundakinden çok daha kanlı ve canice de hazırlanmış.



Delilleri incelemek hiç bu kadar sıkıcı olmamıştı

Law & Order Criminal Intent

Uzunca bir zamandır tüm dünyada oldukça popüler olan polisiye dedektif konulu dizilerinden biri de Law & Order. Türkiye'de de yayınlanan dizi CSI Miami gibi polisiye macera tarzı bir yapımdır. Konuysa alışılmış polisiye dizileriyle aynı. Suçların takibi, incelenmesi ve çözüme ulaşması. Dedektif araştırmasını yapıyor, delilleri inceliyor ve sonunda suçluyu yakalıyor.

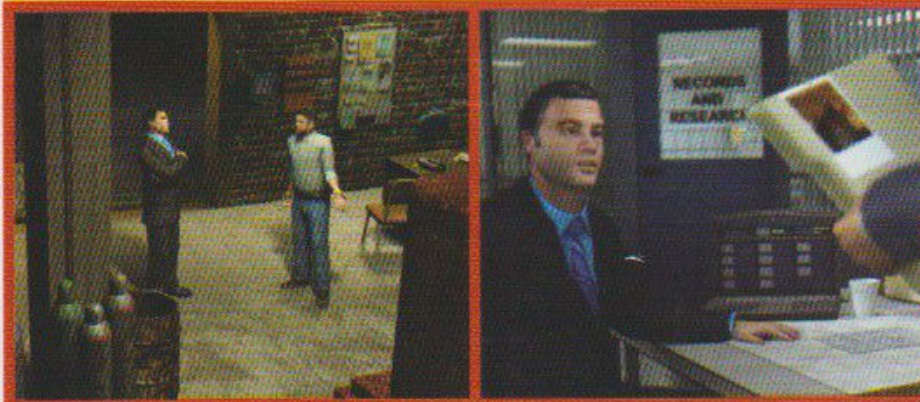
Genel oynanış

Oyun genel olarak klasik polisiye aksiyon oyunu. Cinayet dosyasını al, suçun işlendiği yere git, delilleri topla, incele, ipuçlarından yola çıkarak suçluyu bul. Oyuna başlarken önce şefimiz yanımıza geliyor ve 3 tane dosya veriyor bize. Karşımızdaki dosyalardan önce hangisini çözeceğimizi belirledikten sonra maceraya başlıyoruz. Amacımız basit. İşlenen cinayetin nedenini ve

katili bulmak. Bunu yaparken de suç mahallini incelemeli, deliller bulmalı ve şüphelilerle konuşmalıyız. İlk üç cinayet dosyasını çözdükten sonra dördüncü dosya açılıyor. Her dosya için önce bir özet alıyoruz daha sonra suç işlenen yere gidip, bilgileri topluyoruz. Oradaki konuyla ilgili şahitleri sorguluyoruz. Bu sorgulama sırasında yapmanız gereken en önemli şey elinizde

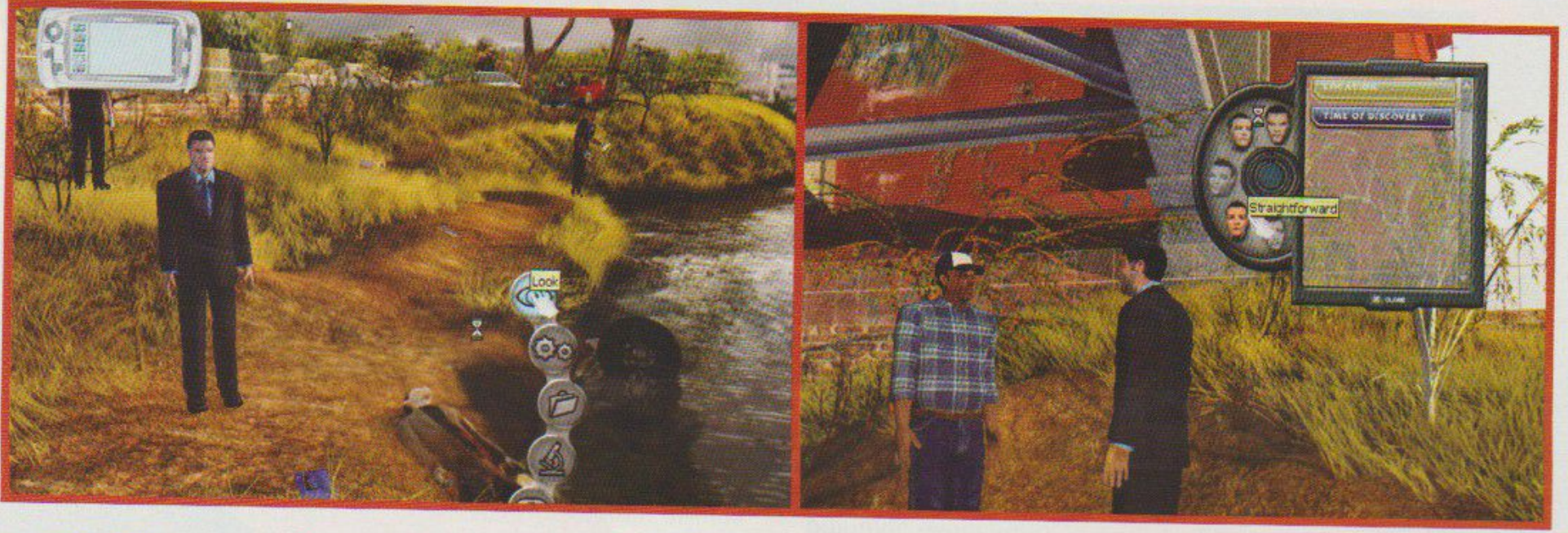
KÜNYE

Türü:	Polisiye - macera
Yapımcı:	VU Games
Yayıncı:	Legacy Interactive
Bilgi:	www.legacyinteractive.com
Önerilen:	1.2 GHz işlemci, 512 MB RAM, DirectX 9 uyumlu 128 MB ekran kartı, 2 GB sabit disk alanı.



OYUNCU'NUN İLK SAATİ

SEVECEKSİNİZ + Dizinin hatırına belki. **SIKILACAKSINIZ —** Hangisini yazsak ki...



bulunan sorgulama aletini kullanmanız. İnanın suçluyu bulmaya giden en önemli ayrıntı buradan geçiyor. Topladığımız tüm delilleri bilgisayara yedeklediğimiz zaman bu sorgulama aleti bize hangi şüphelinin suçu nasıl işleyeceğini gösteriyor.

Özensiz bir çalışma

Aslında genel olarak konusu ve işlenişle benzerleri arasında oldukça başarılı ve beğenilen bir dizi olan Law & Order; "Criminal Intent" oyununda tek kelimeyle sınıfta kalıyor. Oyun arayüzü ve oynanışı açısından oldukça özensiz ve başarısız hazırlanmış. Grafiklerin yetersizliği, oyun kontrollerinin zorluğu, hikayenin gidişatındaki tutarsızlık, oyun içi hatalar ve oynadığımız karakterin kamera kontrolü Criminal Intent'in fazla bir başarı kazanamayacağını gösteriyor. Bulduğunuz delilleri incelediğiniz ortamın belirli başlangıç noktaları var. O noktalardan delillerle ulaşabiliyorsunuz. Zaten oldukça yavaş hareket eden dedektifinizle bir yere bakarken, daha önce baktığınız bir delili incelemek için geri dönmek isterseniz vay halinize. Geldiğiniz yolu gayet berbat bir kamera açısı kullanarak dönüyor, fareyle işe geçiş noktasını buluyor ve delilin olduğu ortama geçiş yapıyorsunuz. Gereksiz zaman kaybı yani. Ayrıca bir

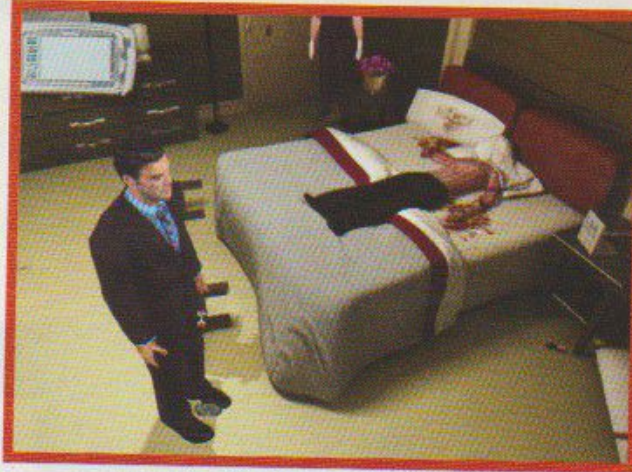
de işe yaramayan yani konuyla alakası olmayan o kadar çok delil görümlü eşya yerleştirilmiş ki, inanın insan "bu nedir ya" demekten kendini alamıyor.

Karşınıza çıkan ve kafanızı zorlaması beklenen deliller oldukça başarısız şekilde hazırlanmış. Bir delili incelerken, ipuçlarını toplarken oyunun genel yavaş oynanışı sizin olaydan çabuk kopmanıza neden oluyor. Ayrıca hazırlanan ipuçları genelde alakasız ya da çok kolay, saçma, zor. Karar vermek gerçekten kolay değil.

Genel olarak bu tarz oyunların arasında vasat bir yeri olmasına rağmen Criminal Intent; ayrıntısal olarak incelediğimizde; çok fazla cinayetin olması, dosya yoğunluğu farklı ve değişik konular üzerinde oynamanızı sağlıyor ki; bu da tek konuya saplanıp sıkılmanızı engelliyor diyebiliriz.

0 kadar da kötü mü?

Diyebilirsiniz "hiç mi iyi bir yanı yok bu oyunun". Aslında var... Ama kötü yanları o kadar belirgin ki; beklenen bir performans göremiyorsunuz oyunda. Oyunun bence en iyi yanı ses özelliklerinde kendini gösteriyor. Dedektifiniz



Bobby Goren, sorgulama yaparken özellikle değişik ses tonları ve kelime vurguları kullanıyor. Sorgu yapacağınız şüpheliye aynı konu üzerinde değişik şekillerde sorma taktikleriniz var. İsterseniz zorla konuşturmak için tehditkar bir edayla, isterseniz de yumuşak ve arkadaşça yaklaşarak sorgu yapabiliyorsunuz. Ayrıca oyundaki seslendirmeler dizideki aynı kişiler tarafından yapılmış. Bu da kaliteli bir özellik olarak karşımıza çıkıyor. Tabii oyunu oynarken dizideymiş gibi havaya girmenizi sadece ses efektleri sağlayamıyor.

Dilhan Uncu Ülker
dilhan@PCnet.com.tr

SONUÇ



Ses efektleri, gerçekçi hikayeler ve konuların detaylı işleniş.

Grafiksel hatalar.



% 69

BİLGİ

PROFİL OLUŞTURUCU (PDA)

Partneri etrafta olmadığı sürece, Goran'ın oyundaki hayatı profil oluşturucusuyla (PDA) geçiyor. Bu ona aynı yerlere gitme özgürlüğü, olaylar hakkında bilgi depolamasına ve hatta zanlılar hakkında daha sonra göstermek üzere delil depolamasına yardımcı oluyor. PDA aynı zamanda Goran'ın zanlılar ve şahitlerle irtibata geçmesine de yarıyor. Bir başka yararlı kısım da sizin profil oluşturucunuz olması. İp uçlarını içine attığınızda o size bu bilginin zanlıyı tanımlamakta faydalı bir delil olup olmadığını bildiriyor. Temel olarak, diğer oyuncular tahminler yürütürken, profil oluşturucunuz sizin zanlı sayınızı 1 veya 2 ye düşürmekte yardımcı oluyor. Profil oluşturucusunun oyun içindeki bir çok angaryadan sizi kurtardığını söyleyebilirim. Ayrıca olayları çözerken bazı bilmeceyi çözmek zorunda kalıyorsunuz ki bunlar kolaydan zora doğru sıralanabilir. Birçok bulmaca eklenmesine oyuna farklı bir boyut kazandırsa da, neden daha fazla eklenmediğinden dolayı biraz hayal kırıklığı yaşayabilirsiniz.

Batının vahşi dünyasına hoş geldiniz!

DESPERADOS 2

COOPER'S REVENGE

John Cooper geri döndü...

Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!



Vahşi Batı denilince aklımıza TRT'nin sabah kuşaklarında yayınladığı, bazen siyah - beyaz, çoğunlukla renkli, sinemanın erken yıllarında çekilmiş kovboy filmleri gelir. Kahvaltı sonrası oturup keyifle izlenen hafta sonu filmleri... Bugünlerde ne vahşi batıyı anlatan o kendine has bir tarzı olan filmlerin yenilerinin çekilmesi mümkün ne de o yaşam

tarzını orijinal haliyle dünya üzerinde herhangi bir yerde bulmak. Mümkün olan tek şey o ortamı oyunlarda yeniden yaşamak. Red-Kit'in yaratıcısının bile bir Belçikalı olduğunu düşünürsek Vahşi Batı'nın sadece bizi değil tüm dünyayı etkilediğini rahatça anlayabiliriz. Alman Spellbound da bu ilginin farkında olmalı ki, "Vahşi Batı" kavramı üzerine ikinci oyununu (ilk oyun olan

Desperados - Wanted: Dead or Alive'in devamı) yakın bir zamanda piyasaya sürecek. 2001 yılında piyasaya sürülen ilk Desperados, zaman geçtikçe ilginin arttığı bir oyun olmuştur. Özellikle piyasaya sürülen oyunların yüksek sistem gereksinimleri Desperados üzerindeki ilginin artmasının temel nedeniydi. Son derece mütevazı sistem gereksinimleriyle denenmeyi

hak eden oyun, yaratıcı ve eğlenceli öğeleriyle yanlış bir tercih olmadığını göstermişti.

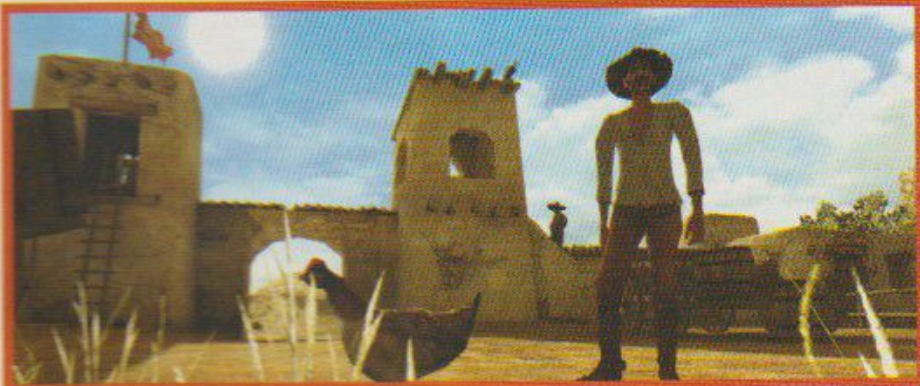
BİLGİ

DİKKAT ÇEKEN ÖZELLİKLER

- Oyunumuz artık 3D.
- Hayalet kasabalardan kalelere kadar birçok yeni mekan tasarlanmış.
- Her karakterin 6 farklı bireysel yetenekleri var.
- Geliştirilen yeni yapay zekayla dostlarımızla daha fazla etkileşime geçebileceğiz ve yeni stratejiler deneyebileceğiz.
- Yeni Kızılderili dostumuz Hawkeye oyuna renk katacak.
- Çevremizle daha fazla etkileşim kurabileceğiz. Yüzme, düşmanı uyuşturma gibi yeni hareketler kullanılabilir.

KÜNYE

Türü:	Strateji
Yapımcı:	Spellbound
Yayıncı:	Atari
Bilgi:	www.desperados2.com
Önerilen:	2 GHz işlemci, 512 MB RAM, DirectX 9.0 uyumlu 128 MB ekran kartı.



OYUNCU'NUN
İLK SAATİ

SEVECEKSİNİZ + Grafik detayları.

SIKILAÇAKSINIZ — Oynanış unsurlarından.

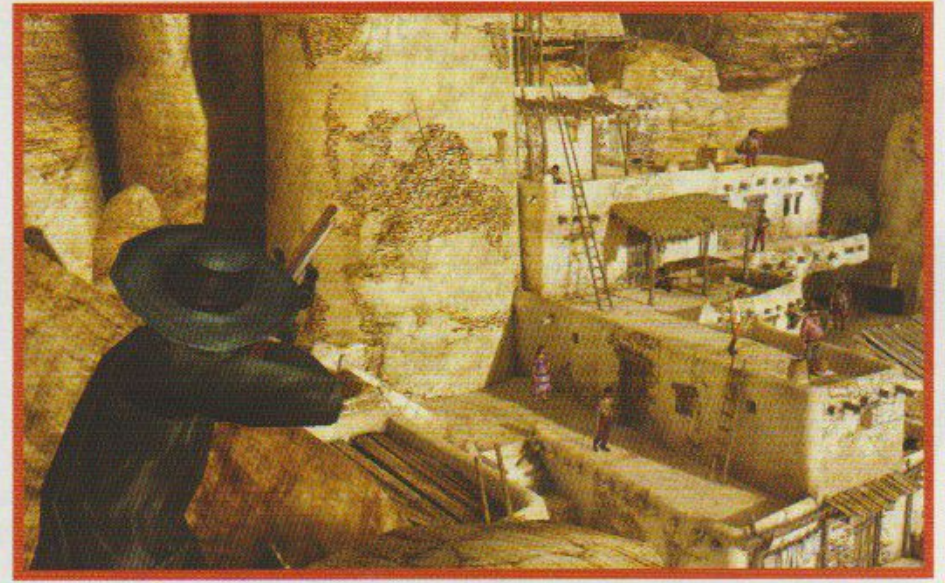
Her şeyden önce strateji

Spellbound'un aynı tarzda diğer oyunlarında strateji ögesi on plana çıkarılmıştı. Konular incelendiğinde beklediğimiz aksiyon tarzından uzak bir yapıda olan bu oyunlar, yaratıcılığın ön plana çıktığı konularla neler yapılabileceğini gösteren başlıklardı. Ancak yapımcıların bu türe saplanıp kalması da eleştirilebilecek bir konu. Zaten ilk oyun Desperados'un başarısı diğer oyunlarda tam anlamıyla yakalanamadı. Belki de bu yüzden Desperados'da üç boyutlu görüntülerin oyuna kazandırılması gibi yeni şeyler denenmiş. Spellbound, oyunlarında katı sınırlarla işleyen bir mantık kullanarak oyuncunun tam anlamıyla yapması gerekenleri yapmasını istiyor. Mesela düşmanlarınız sizin sesinizi duyduğunda harekete geçiyor. Sizin sesiniziye, koştuğunuz ya da etrafa bir şeyler fırlattığınız zaman duyuyorlar. Zaten yapmanız gereken her şey ve tabii ki yapmamanız gerekenler de, her bölümün başında size bildiriliyor. Oyunlar size verilen görevleri yerine getirmeniz gereken birçok bölümcükten oluşuyor ve siz de tek bir karakterle değil birbirinden farklı özelliklere sahip birçok karakterle yolunuza devam ediyorsunuz.

Desperados da artık üç boyutlu

Gelelim yeni oyunumuza, yani Desperados 2: Cooper's

Revenge'a... Oyunumuzun ilk dikkat çeken özelliği 3D görünümüne kavuşmuş olması. Spellbound şimdiye kadar çıkardığı tüm diğer oyunların aksine bu kez 3D görüntü özelliklerini yeni oyununa ekleyerek önemli bir adım atmış oldu. John Cooper'la bizzat maceranın içine dalmamıza yardımcı olacak bu özellikle birlikte dilersek kahramanımızı her açıdan üçüncü şahıs bakış açısıyla görebileceğiz. Bunun dışında yeni oyunla birlikte yeni mekanlar tasarlanmış. Maceralarımızı kasabalardan Kızılderili köylerine, kanyonlardan vahşi batı usulü kalelere kadar birçok farklı mekanda yaşayabileceğiz. Kovboy ve Vahşi Batı denilince olmazsa olmaz kavramlardan biri de Kızılderililerdir. Genelde kötü tarafı Kızılderililer oynar. Fakat Desperados 2'de 6 kişilik takımımızda bir de Kızılderili yer almakta. Hawkeye isimli bu karakter bir Kızılderili'ye has taktiklerle takımımızı renklendirecek. Kendisine birçok bölümde ihtiyaç duyacağız. Bir başka yeni özellik karakterlerimizin farklı yetenekleri. 20'nin üzerinde yeni hareket kabiliyeti arasında yüzme, kelepçeleme gibi yetenekler yer almakta. Bu özelliklerin her birine dolayısıyla takımımızdaki her bir karaktere oyun içinde farklı yerlerde ihtiyaç duyacağız. Bölüm geçme mantığına dayanan Desperados 2'de her



bolümde oyuncunun başarması istenen belirli görevler yer almakta. Görevi yerine getirmek için yaratıcılığımızı kullanmamız gerekiyor. Nerede sessiz kalmamız gerektiğine, nerelere tırmanabileceğimiz ya da nerelerden atlayabileceğimize kendimiz karar vermeliyiz. Çevreyle etkileşimimiz daha fazla arttığı için oyun içindeki birçok objeyi gerekli yerlerde kullanmamız istenecek.

İlk oyunu sevenler bu oyucuda sevecekler

Vahşi Batı kavramı üzerine inşa edilmiş bu oyunda o ortamı gerçekten yaşamamız için gereken her şey yapılmış. Mekanların çeşitliliği kadar tasarımları da göz dolduruyor. Oyunu oynarken kendimizi gerçekten vahşi batının içinde hissedebiliriz. Özellikle ilk Desperados oyununu oynayıp beğenenler için bu oyun denenmesi gerekenler arasında.

Arslan Taşkın
arslantaskin@yahoo.com

SONUÇ



Vahşi Batı tüm güzellikleriyle 3 boyutlu olarak karşımızda.



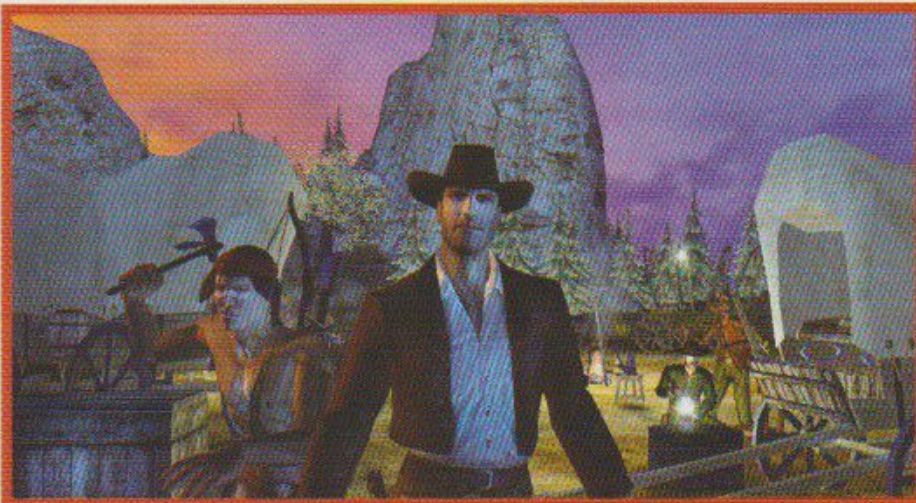
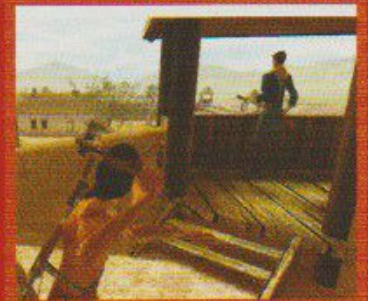
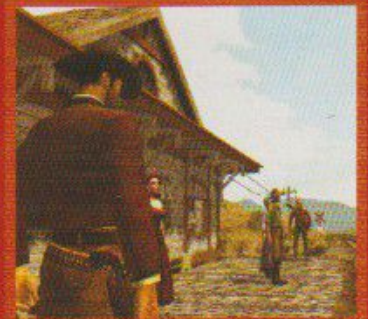
Sadece meraklılarına hitap etmekte.

➔ %76

BİLGİ

KAMERA AÇILARI

Oyunda dilediğiniz zaman, izometrik dilediğiniz zamansa üçüncü şahıs kamera açısını kullanabiliyorsunuz. Her iki görünüşün de kendine has bazı avantajları bulunmakta. Örneğin üçüncü şahıs kamera açısına geçerek özellikle düello sahnelerinde veya silahlı çatışmalarda işinizi bir hayli kolaylaştırabilirsiniz. Bunun yanı sıra izometrik görünüme geçtiğiniz zaman, çok daha büyük bir alanı kontrol altında tutabilmeniz mümkün olmakta ve stratejilerinizi daha kolay belirleyebiliyorsunuz. Dolayısıyla oyunu, bu her iki kamera açısı arasında içinde bulunduğunuz durumun şartları uyarınca değişiklikler yaparak oynamanız gerekiyor.



Zakistan'da operasyonlar tüm hızıyla devam ediyor.

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!

DVD

BİLGİ

GRAFİKLER

Oyun PC, Xbox ve PS2 platformları için aynı anda piyasaya sürüldü. İlk oyunla kıyasladığımızda, grafik detaylarda her 3 platform için de bazı yenilikler yapıldığı şüphesiz. Yeni dokular ve canlı ışıklandırma detayları gerçekten hoş görünüyor. Üstelik PC için konuşacak olursak, çok da aman aman bir sistem gereksinimi de yok. Öyle ki ortalama bir sistemde, 1024 x 768 çözünürlük ve grafik detaylar orta seviyedeysen bile çok iyi sonuçlar alınabiliyor. Ayrıca ilk oyundan biraz daha renkli bir dünya yaratılmış; açık kahverengi, sarı ve turuncu tonlarının yanı sıra yeşil ve mavi renklerde oyunda kullanılmaya başlanmış.

Tümüyle orijinal oyunun konseptleri üzerine geliştirilmiş, ancak beklentileri tam olarak karşılayamayan bir başlık.

Orijinal Full Spectrum Warrior oyunu, klasik RTS kontrol sistemi ve öğelerini üçüncü şahıs kamera açısından oynanabilen aksiyon türüyle başarılı bir şekilde birleştirmeyi başarmıştı. Bu şekilde o güne değin hiç oynamadığımız yeni bir oyun tarzıyla tanışmıştık. Oyundaki ilk anlarımızda, ister istemez bu yeni sistemi bir hayli yadırgamıştık, ancak zaman ilerledikçe ve kendimizi oyun konseptine bırakmaya başladıkça aslında mekanizmanın tıkr tıkr işlediğini gördük. Üstüne üstlük kesinlikle çok eğlenceli bir oynanış sunulmaktaydı. Aksiyon ve

heyecan bir an olsun dinmezken, stratejik hesaplar ve planlar oyunun her kademesinde çok önemli bir yere sahipti. Oyun süresince 4 kişiden oluşan askeri timlerimizi düşman hatlarının ardında düzenlenen çeşitli operasyonlarda yönetmemiz isteniyordu. Esas amacı barışı ve güvenliği sağlamak olduğundan bu askeri birliğin başına geçmek ister istemez insana şevk de vermekteydi. Sonuçta hayat kurtarmak amacıyla bazı operasyonlara giriyoruz. Bu her ne kadar başka birilerin hayatına mal olsa da kabul edilebilir bir kavram. Ayrıca bundan da öte, her görevinizde kendi askerlerinizin sorunluluğunu

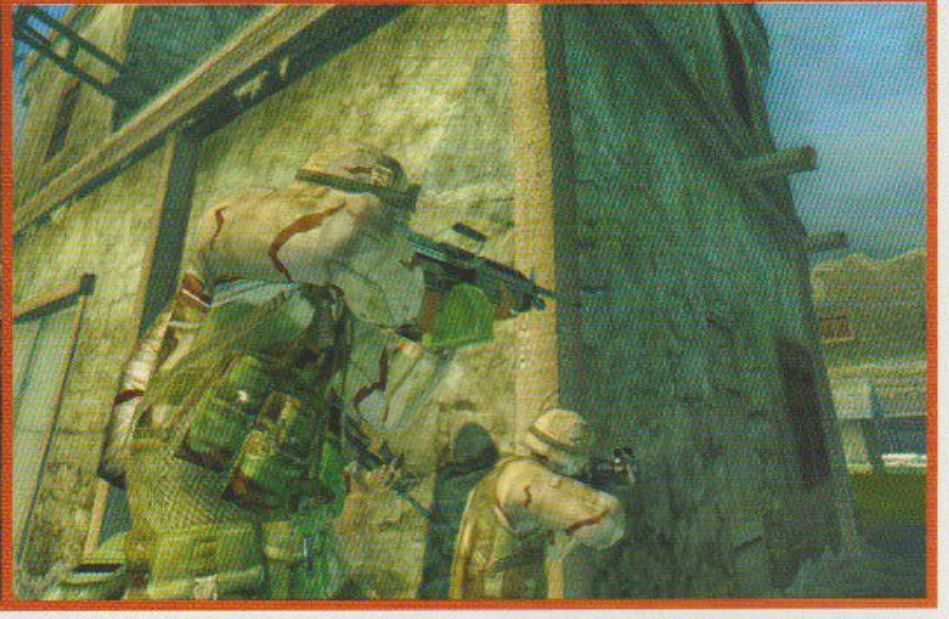
omuzlarınızda hissetmeye başlıyordunuz. Sıradan RTS oyunlarında, askeri birimlerinizin çok da önemi yoktur, onları tanımazsınız, hangilerinin öldüğüne çok önem vermezsiniz. Ne de olsa, yenilerini hatta onlarcasını tekrar üretebilmeniz mümkündür.

KÜNYE

Türü:	Strateji Aksiyon
Yapımcı:	Pandemic
Yayıncı:	THQ
Bilgi:	www.fullspectrumwarrior.com
Önerilen:	1.5 GHz işlemci, 512 MB RAM, DirectX 9.0c uyumlu 64 MB ekran kartı.

OYUNCU'NUN
İLK SAATİ

SEVECEKSİNİZ + Keskin nişançılığı. SIKILACAKSINIZ - Kontrollerle boğuşmaktan.



Oysa Full Spectrum Warrior'da her bir askerinizle adeta bütünleşebiliyordunuz, kendinizi gerçekten bir komutan gibi hissedebiliyor ve onları hayatta tutabilmek için tümüyle savaşa yoğunlaşıyordunuz. Verdiğiniz kararlar, yaşamları ölüm arasındaki ince çizgi üzerinde yer almaktaydı, en ufak bir hatanın geri dönüşü maalesef imkansızdı. Bu yüzden oldukça uzun süren planlama safhalarını tekrar tekrar yaşamak zorundaydınız.

Görevlerinizi başarıyla bitirebilmeniz için

Oyunda başarılı olabilmek için neyi, ne zaman, neden ve nasıl yapmanız gerektiği konularına emin olmanız şarttı. Her aşamasında adımlarınızı bilerek ve asla karambole yol açmayacak şekilde, doğru atmanız gerekiyordu. Zor bir oynanışa sahip olduğu şüphesizdi, ancak belki de sırf böylesine gerçekçi bir oyun atmosferine sahip olduğu için Full Spectrum Warrior, oldukça büyük bir ilgiyle

karşılandı. Kısa bir süre içinde fanatik kitlesi de ciddi boyutlara ulaştı. Yapımcı firma fanatiklerinin gözlerini uzun süre yollarda bırakmadı ve geçtiğimiz Nisan ayı içerisinde devam oyununu, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers'ı piyasaya sürdü. Aslında Ten Hammers için tam anlamıyla bir devam oyunu tabirini kullanmamız yanlış olur. Nitekim bu haliyle sadece bir genişleme paketi havasına sahip durumda.

Beklentilerimiz çok daha fazlaydı

Neden böylesine bir yorum yaptığımız konusuna gelecek olursak eğer, öncelikle serinin fanatiklerinin kesinlikle bu oyunu alacaklarından eminiz. Ama ne denli tatmin olurlar tartışılır bir konu. Oyun halen çok kompleks ve zor bir oynanışa sahip. Fanatikleri açısından bu bir sorun değil. Ancak yeni başlayanların birkaç saatlik bir uğraş sonucunda oyunu bir kenara bırakmalarına neden olabilecek kadar ciddi bir durum. Ayrıca ilk oyun

kadar eğlenceli olmadığı da ortada. Savaş ve çatışma üzerine kurgulanmış bir oyunda, hiçbir şeye direkt olarak ateş açamamak kimi zaman can sıkıcı olabiliyor. Ayrıca yine tek bir kurşun bile atmadan geçirilen, boşucu sahnelerin çokluğu da cabası. Kesinlikle askerlerimizi ayakta tutabilmeye çalışmaktan ve çeşitli stratejik kararlar verme zorunluluğundan şikayet etmiyoruz. Ancak daha hareketli ve heyecanlı bir görev mekanizması yaratılabilirdi diye düşünüyoruz. Ayrıca bir süre sonra, zaten ilk oyunda da bu sorunu yaşamıştık, görevlerin birbirinin biraz fazlaca benzeri olması da sıkıntı yaratabiliyor. Oyun içinde geçen diyaloglar ve kimi sahneler sürekli olarak tekrarlanmakta. Ayrıca hikayesi de bu işleyiş içinde tümüyle eriyip gidiyor ve etkisiz bir hal alıyor.

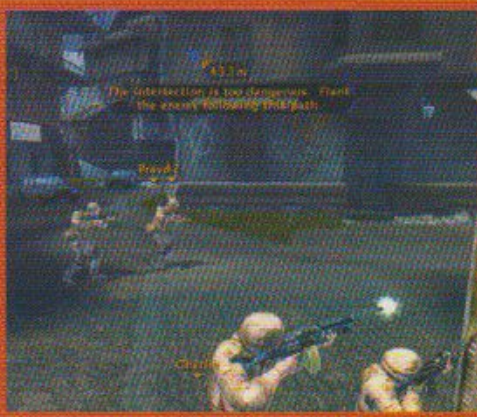
Temel oyun özellikleri

Ten Hammers tümüyle orijinal oyunun temelleri üzerine yapılandırılmış

BİLGİ

YAPAY ZEKA

Ten Hammers'da yapay zeka sistemi tümüyle yenilenmiş durumda. İlk oyunda tümüyle script tabanlı bir yapay zeka kullanılmıştı. Düşman birimleri, hep aynı noktalarda karşımıza çıkıyor, bir iki ateş ettikten sonra adeta gelip sizin kendilerini öldürmenizi bekliyorlardı. Oysa yeni oyunda script'ler tümüyle kaldırılmış. Bölümü her oynadığınızda, düşmanları farklı noktalarda bulabiliyorsunuz. Artık sizi gördükleri anda, hemen en yakın çevresel birimin arkasına siper alıyorlar ve ateş etmeye başlıyorlar. Üzerinize baskı ateşi açarak, bulunduğunuz yere sıkıştırabiliyorlar. Bundan da öte, etrafınızı kuşatmaya çalışıyor veya sizi takibe alabiliyorlar. Neyse ki çoğunlukla belirli bir bölgede durdukları için, kaçabilmeniz mümkün oluyor.





durumda. Görevlerin büyük bir çoğunluğunda, her biri dörder askerden oluşan iki farklı timin kontrolünü alabiliyoruz. Bu timler birbirlerinden tümüyle bağımsız bir şekilde hareket edebiliyor ve farklı komutları yerine getirmelerini

BİLGİ

NİŞANCILARA DİKKAT

Ten Hammers'la birlikte nokta atışları yapabildiğimizden bahsetmiştik. Bizim için güzel bir haber. Ancak aynı durumun düşman birimleri için de geçerli olması işleri biraz karıştırabiliyor. Düşmanın keskin nişancıları, her yerde olabilirler; genellikle çatıları veya binaların pencerelerini seçiyor olsalar bile. Tek bir atışta, askerlerinizi öldürebilecek kadar etkililer. Yani bir keskin nişancının yerini tespit edemezseniz, sancılı dakikalar yaşayacaksınız demektir. Artık oyunda binalara girebiliyor olmamız bir diğer hoş eklenti. Askerleriniz binaya girerken, yavaşça merdivenleri tırmanabiliyor ve otomatik olarak içerdeki düşmanların yerlerini belirleyerek etkisiz hale getirebiliyorlar. Ele geçirdiğimiz binaların pencerelerinden ateş açma imkanına da sahibiz. Ancak ilginç bir şekilde, sadece tek bir askerimiz ateş açtığından çok da etkili bir saldırı düzenleyemiyoruz.

isteyebiliyoruz. Oyun içerisinde bu timleri klasik aksiyon oyunlarında olduğu gibi direkt olarak yönlendiremiyoruz. Bunun yerine onlara çeşitli emirler vermemiz gerekiyor. Bu emirlerinizi, duruma göre değişkenlik gösterebilen bir komut arabirimi sayesinde veriyoruz. Örneğin savaş alanında ilerlerken, arkasına siper alınabilecek herhangi bir çevresel birimin üstüne fare imlecini götürdüğümüzde bu kontrol arabirimi belirterek, çeşitli alternatif seçenekler size sunulmakta. Seçtiğiniz eylem de anında askerleriniz tarafından uygulanmakta. Zaten oyunun büyük bir çoğunluğu da bu temel üzerine kurgulanmış. Askerlik yapmış olanlarınız hatırlayacaklar, "sıçrama" adı verilen bir askeri terim bulunmaktadır. Tim mensuplarının kademeli olarak ve birbirlerinin güvenliğini alarak siperden sipere geçişleri için kullanılan bir tekniktir. Oyunun büyük çoğunluğu da bu gibi sıçramalar üzerine şekillenmekte. Ten Hammers'da tıpi orijinal

oyunda olduğu gibi, askerlerinizi ilerletirken inanılmaz bir dikkat sergilemeniz gerekiyor, en ufak bir kararsızlık veya zamanlama hatasının timlerinizin sonu olabileceğini unutmayın.

Hikaye ve görevler

Ten Hammers'ın pek tabii ki bir hikayesi var, ancak bu hikaye oldukça kısıtlı bir anlamda ele alınmış durumda. Çoğu zaman işleyiş tümüyle etkisiz bir hal alabiliyor. Biraz önce bahsettiğimiz özel hareket timleri Birleşmiş Milletler Koalisyon güçlerine bağlı olarak görev yapıyorlar. Olaylar yine ilk oyunda olduğu gibi Zekistan adındaki hayali bir ülkede geçmekte, ki eminiz isim sizlerde de bir çağrışım yapmıştır. Alpha ve Brova timleriyle, bu ülkenin Khardiman dağlık bölgesinde çeşitli operasyonlar düzenleyerek, sonuçta çok stratejik öneme sahip Bottleneck Köprüsü'nü ele geçirmeye çalışıyoruz. Oyunda 4 farklı ana bölüm yer almakta ve her biri 3'er alt bölüme sahip durumda.

Yani toplamda 12 bölümden oluşuyor. Her ana bölüm aynı hikayeyi farklı açılardan ve farklı ülkelerin askerlerinden oluşan timlerin gözünden aktarıyor. Yani daha oyunun en başında hikayenin ne olduğunu ve nereye varacağını biliyoruz.

Ve yenilikler

Tüm bunların yanı sıra oyunun özellikle de kontrol mekaniklerine getirdiği bazı faydalı eklentiler olduğu şüphesiz. Bu yeni eklentiler sayesinde artık çok daha kompleks taktiksel manevralar düzenleyebilmemiz mümkün oluyor. Bunlardan ilki artık geçişli komutlar verebilme imkanımız. Yani timlerimizin birinden, diğerine harekete geçme emrini vermesini isteyebiliyoruz. İşleri daha hızlandıran ve zamanlama hatalarına karşı geliştirilmiş güzel bir eklenti.

Artık ateş timlerimizi geçici olarak iki farklı time bölebilme imkanına da sahip oluyoruz. Yani örneğin artık Alpha timi, herhangi bir kuşatma manevrası gerçekleştirebilmek için Bravo timine bağlı değil. İkiye iki şekilde Alpha timini bölerek, alt timlerden birine düşman birimlerinin yanına veya arkasına dolanma komutunu verebiliyoruz. Tabii ki bu durum karşısında timin toplam ateş gücünü de bölmüş oluyoruz. Ancak karşıımızdaki düşman birimlerinin nispeten zayıf olduğu durumlarda iş görebilecek bir taktik. Ayrıca





oynanış açısından yeni ve esnek stratejik opsiyonlar ortaya attığı da şüphesiz.

Nokta atışları gerçekleştirebilmemiz mümkün

Ten Hammers'la birlikte nokta atışı imkanına da sahip oluyoruz. Aslında bu bir nevi (kısıtlı da olsa) direkt olarak ateş etme imkanı anlamı taşıyor. Nokta atışı yapabilmek için, örneğin tim liderini seçerek, klavyedeki aksiyon tuşuna basılı tutmanız, ardından hızlı bir şekilde hedefinizi seçerek ateş tuşuna basmanız gerekli. Hızlı bir şekilde deyimini kullandık, çünkü belirli bir süre içinde bu atışınızı gerçekleştirmeniz gerekmekte. Nokta atış tuşuna bastığınız anda, görüntü zoom yaptığandan, kimi zaman nereye baktığınızı, hedefin nerede bulunduğunu şaşırabiliyorsunuz. Ancak bir süre çalıştıktan sonra, özellikle iyi siper almış düşman birimlerine karşı kullanabileceğiniz güzel ve eğlenceli bir eklenti. Yine iyi siper almış düşman birimlerini saf dışı bırakabilmek için el bombası veya bomba atar gibi nimetlere de sahip durumdayız. Ayrıca askerleriniz yanlarında daha fazla el bombası taşıyabilmekte. Bunun anlamıysa, el bombalarına çok daha aktif bir şekilde başvurabiliyor olmamız.

Yeni hareket tarzları

Oyuna eklenen bir diğer yenilikse "hot movement"

adını taşıyor ve bunu "sıcak hareket" olarak Türkçe'ye çevirebilmemiz mümkün. Bu yeni hareket tarzı, adından da anlaşılacağı gibi özellikle sıcak çatışma bölgelerinde, timlerinizin çok daha hızlı bir şekilde ilerlemelerine imkan sağlıyor. Ancak 360-derecelik bir alandan gelebilecek herhangi bir saldırıya daha açık oluyorlar. Aynı hareketi özellikle bazı ateş noktalarına odaklanarak yapabilmeleri de mümkün. Ancak her an sürpriz bir saldırı gelebileceğinden, yine her zaman olduğu gibi tedbiri elden bırakmamak gerekli. Bu aşamadaysa "Tight Movement" yani temkinli hareket yolunu seçebilirsiniz. İlk oyunda, tight movement modunda askerleriniz ilerlerken, her ne kadar her zaman üzerlerine ateş açılmasa da, düşman birimleri tarafından görülebiliyorlardı. Ten Hammers'daysa "tight movement" modunda, düşman birimlerinin askerlerinizi görmesi gibi bir durum söz konusu değil.

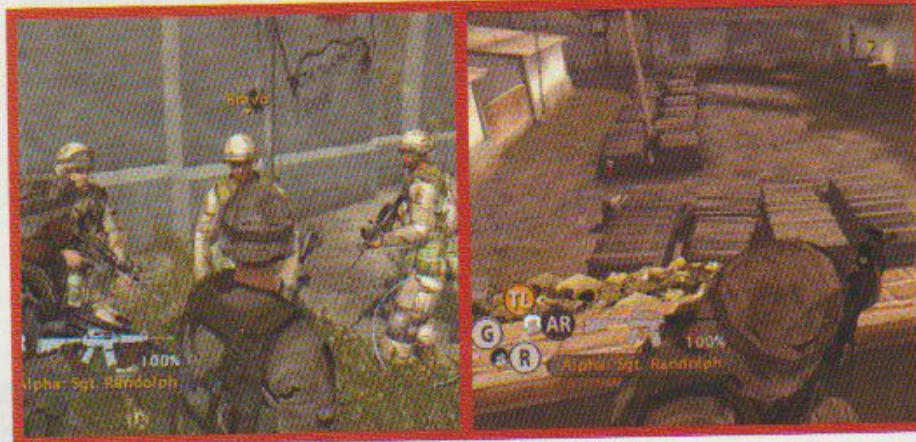
Sonuç

Ten Hammers'la birlikte bazı yeni kontrol özelliklerine ve taktiksel hareket

seçeneklerine sahip olduğumuz yadsınamaz. Düşman birimleri artık çok daha akıllılar, çeşitli ağır araçları kullanmak gerçekten keyifli. Çok kısıtlı da olsa bazen direkt olarak ateş edebildiğimiz durumlar da var. Ancak Pandemic, seri için hazırlayacağı diğer devam oyununda hikaye akışına çok daha fazla önem verecek ve olayların geçtiği bölgeleri çeşitlendirecektir. Ayrıca oyuncuların aksiyonun içine biraz daha katılması şart.

Kontrol sisteminin basitleştirilmesiyle, eğer yeni oyuncuları kazanmak istiyorlarsa mutlaka üzerinde durmaları gereken bir konu. Tekrar ediyoruz, Ten Hammers'dan çok daha fazlasını bekliyorduk, ancak orijinal oyunun ufak revizelerle iyileştirilmeye çalışıldığını gördük. Bu esas olarak genişleme paketlerinin görevidir, gerçek anlamda bir devam oyunu çok daha fazlasını sunmalı. Belki Ten Hammers ilk oyunu oynamayanlar için hoş bir deneyim olabilir, ama serinin fanatiklerinin yüzlerinin asıklığını görür gibiyiz.

Dilhan Uncu Ülker
dilhan@PCnet.com.tr



BİLGİ

AĞIR SİLAHLAR

Pandemic, Ten Hammers'la birlikte seriye kontrol edilebilir araç seçeneklerini de dahil etmiş. Çoğunlukla tank kullanabilmemiz mümkün oluyor ve gerçekten eğlenceli olduğunu kabul etmemiz gerekir. Tankımıza harita üzerinde değişik noktalara hareket komutu verirken, tankın bedeninden bağımsız 360 derece dönebilen taretisi sayesinde dilediğimiz bir noktaya ateş etmesini isteyebiliyoruz. Tanklar özellikle piyade birimleri üzerinde etkili bir ağır makineli tüfek ve diğer tank veya siperler için başvurabileceğiniz bir makineli top taşıyorlar. Ayrıca, duman bombaları atarak düşman birimlerine görünmeden ilerleyebilmeleri de mümkün oluyor. Bununla birlikte ilk oyunda olduğu gibi hava desteği çağırmanız da mümkün. Ancak hava saldırıları geniş bir alanı etkilediğinden sivil kayıplarda söz konusu. Sivil kayıplarıysa, bölüm sonundaki değerlendirme de puan kaybına neden olmakta.



SONUÇ



Nokta atışları, "hot movement" ve "tight movement" özellikleri. Hikaye etkisiz, zor bir oynanışa sahip.

➔ %83



BİLGİ

NASIL ALABİLİRSİNİZ?

Legion Arena, mağaza mağaza dolaşmadan, internet üzerinden satın alınabilen bir oyun. Bunun için www.slitherine.com/sol adresine giderek "Legion Arena" başlığının karşısında bulunan "Buy Now" düğmesine tıklamanız gerekiyor. Açılan menüde iki farklı ödeme sistemi var; Paypall ve kredi kartıyla ödeme seçenekleri. Oyun 34.99 USD'lik bir fiyatla download edilebiliyor. Aslında kutulu versiyonuyla arasında sadece 5 USD'lik bir fark bulunmakta. Ancak kutulu versiyonunu sipariş ettiğiniz zaman fazladan bir 5 USD daha kargo parası ödeyeceğinizi unutmamalısınız. Yine oyunun iki farklı download seçeneği bulunuyor. Eğer oyunu videolarıyla birlikte indirmek istiyorsanız toplam dosya boyutu yaklaşık 600 MB. Videosuz versiyonuysa bir hayli küçük; 180 MB dolaylarında.

Emredersiniz komutanım!

Ordularınızı hazırlayın. Online ortamda büyük savaşlar yapacağız...

2002 yılında ilk sürümünü oynama imkanı yakaladığımız Legion'in yeni sürümü Legion Arena yılın ilk günlerinde oyun severlerle buluşmuştu. Slitherine Software tarafından hazırlanan strateji türündeki oyunu, aradan bir hayli zaman geçtikten sonra tekrar gündeme getiriyor olmamızın nedeniyse, oyunun internet üzerinden yeni bir sistemle dağıtılmaya başlanması. Bu şekilde orijinal oyuna çok daha kolay bir şekilde sahip olabileceğiz. Zaten oyun firmaları benzer uygulamalara son dönemlerde sıkça başvurmaktalar. Üstelik bu şekilde yapılan bir dağıtımla, oyunların fiyatları çok daha düşük seviyelere çekilebilmekte. Nitekim oyun bize ulaşıncaya kadar üstüne binen distribütör payları, nakliye, CD basım veya kutu tasarımı gibi ekstra maliyetler, internet üzerinden yapılan bir

dağıtımda söz konusu değil. Artık hızlı internet bağlantısı oldukça yaygınlaştığı için yüksek boyutlu dosyaların indirilmesinde de herhangi bir sorun yaşanmıyor. Firmaların benzer uygulamaları hiç şüphesiz artarak devam edecek, ki hem orijinal hem de daha uygun fiyata oyunları satın alabilmek gerçekten çok hoş.

En iyi ordu

Gelelim Legion Arena'ya. Oyunun strateji tarzında olduğundan bahsetmiştik, ancak sadece strateji tanımlamasını yapmamız biraz yanlış olacaktır. Nitekim oyun bolca role playing unsurları da içermekte. Bu durumda da türü için RPS (role-playing strategy) tanımlamasını yapmamız daha doğru olur. Oyunda genel olarak amacımız asker toplamak, onları düzenlemek ve diğer ordularla savaşmak. Oyunun ana fikri; en iyi orduyu yap ve en iyi şekilde

yönet olarak özetlenebilir. Tümöyle savaşmak ve kazanmak üzerine kurgulanmış bir oynanışa sahip. Klasik diğer RTS başlıklarından alıştığımız, ürün toplamak, askeri binaların inşasını yapmak, şehir yönetmek ya da geliştirmek gibi stratejik olgularla uğraşmıyoruz. Tek bir stratejimiz var: En iyi orduyu yönetmek...

Oyuna öncelikle bir uygarlık seçerek ya da kendi uygarlığımızı yaratarak başlıyoruz. Her uygarlığın kendine has askeri birimleri bulunuyor. Herhangi bir

KÜNYE

Türü:	Strateji
Yapımcı:	Slitherine Software
Yayıncı:	Slitherine Software
Bilgi:	www.legionarena.com
Önerilen:	1 GHz işlemci, 256 MB RAM, DirectX 9.0c uyumlu 64 MB ekran kartı, 700 MB sabit disk alanı.

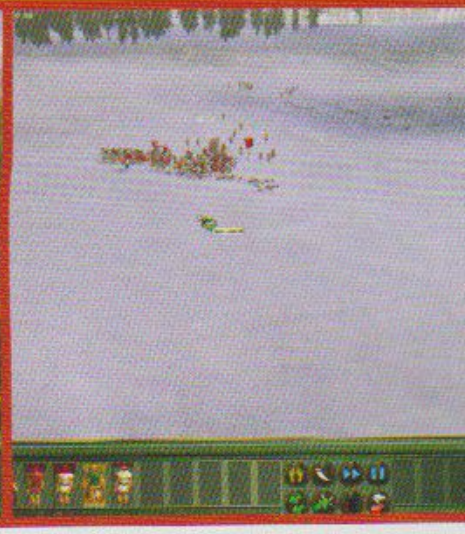
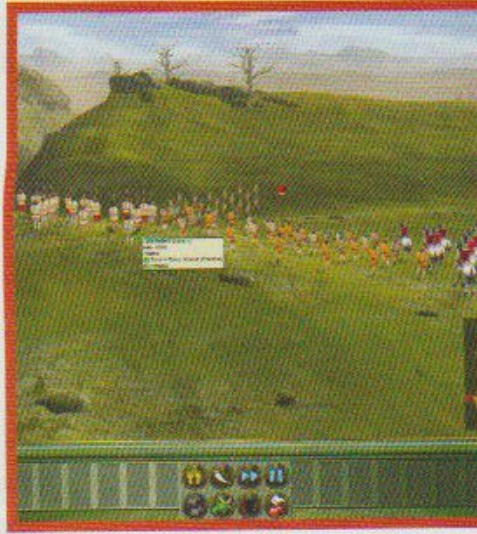
OYUNCU'NUN
İLK SAATİ

SEVECEKSİNİZ + Ürün toplama gibi angaryalar yok. SIKILACAKSINIZ — Ses özellikleri zatıf.

Akdeniz uygarlığı ya da Roma komutanı olarak başladığımız oyunda; zamanla başlangıçtaki ordumuzu genişletiyoruz. Oyun boyunca yöneteceğimiz bir ordumuz bulunuyor. Bölüklerden oluşan bu orduda, her bir bölüğe farklı isimler verebiliyoruz. Savaş stratejileriniz doğrultusunda, gerçekten gaddar bir komutan olarak birkaç bölüğünüzü yüz göre göre ölüme gönderebiliriz. Fakat bu ordumuzun zayıflamasına neden olabilir. Bu nedenle bölükler vazgeçilmez olmasa da yeri geldiğinde kötü giden bir savaşı lehinize döndürebilecek kadar önemli olabiliyorlar. Askerlerimizi yaratmıyoruz dedik; peki bu askerler nereden geliyor ve ordu nasıl oluşuyor gibi bir soru kafanızda belirebilir. Askere alma işlemini şu şekilde hallediyoruz: Savaşları kazanarak belli bir ün elde ediyor ve bu ünümüzü kullanarak da asker topluyoruz.

Nasıl oynanıyor?

Legion Arena'ya ilk başlarken bize biraz ün puanı, 3 birim asker ve biraz da altın veriliyor. Senaryolar halinde hazırlanmış savaşlara katılarak ihtiyaç duyduğumuz ünü, parayı ve statüyü kazanıyoruz. Girdiğimiz savaşlar sonrası kazandığımız ünü kullanarak asker sayımızı arttırıyoruz, paramızla da askerlerimizin yeteneklerine eklemeler yaparak onları daha deneyimli hale getiriyoruz. Deneyim seçeneklerimiz geniş bir yelpazede verilmiş. İstersek, stratejik olarak, istersek saldırı ya da



savunma nitelikleri açısından birliklerimizi güçlendirebiliyoruz. Oyunda toplam 20 bölüm ve yapmamız gereken yaklaşık 100 tane savaş var. Her savaştan galip ayrıldıkça puanlarımızı ve paramızı yükseltiyoruz. Bunlarla ordumuzu daha güçlü ve büyük yapabiliyoruz. Her savaştan sonra yaralanan askerlerimizi para ve ün puanlarımızla iyileştirebiliyoruz ve yeni askerler alabiliyoruz. Ayrıca generalimizin kendine ait emir puanları bulunuyor. Bu puanlarla da ordumuza emirler verebiliyoruz. Verdiğimiz emirler sonrasında savaştan galip ayrılmamızla orantılı olarak yeni puanlar kazanabiliyoruz.

Online oyunun zevki başka

Tabii oyunun bir diğer güzel özelliği online olarak da oynanabilmesi. Karşınızdaki düşman bir yapay zeka ürünü değil, aynı sizin gibi bir insan olunca işler boyut değiştiriyor. O da ordusunu güçlendirip savaş stratejileriyle karşınıza çıkıyor. Bu yüzden oyunun ekstra bir zevki var. Doğal olarak öyle her orduyu toplayan hemen istediği bir rakiple karşılaşmıyor. Savaşlarda aldığımız yenilgiler ve zaferler sonrası ordumuzu rütbelendirmiştik ya işte bu rütbeler bize ayrıca belirli bir statü veriyor. Ve biz rakip seçerken ancak kendi ordumuz gibi seviyesi bize denk aynı rütbede ve

statüde bir rakip seçebiliyoruz.

Görüntü ve ses özellikleri

Oyun grafiksel olarak da oldukça doyurucu. Özellikle Rome Total War'daki gibi gelişmiş bir grafik motoruyla çok sayıda askerinizi istediğiniz açılardan kontrol edebilirsiniz. 3D grafik özelliklerinin kullanıldığı oyunda; her ne kadar birimlerin tek tek tiplmeleri çok yaratıcı olmasa da genel olarak bakıldığında gerçekçi bir yapıları var. Animasyonlarda Motion Capture özeliği kullanılmış. Bu da aslında yakın çekimdeki görüntülerin daha gerçekçi ve inandırıcı olmasını sağlamış. Özellikle kamera açısının çeşitliliği ve zoom durumunda grafiklerin bozulmaması görüntü özelliklerinin iyi olduğunun kanıtı. Ses için görüntüde konuştuğumuz kadar övgüyle konuşamayacağız. Arka plan ses müziklerinde fazla bir çeşitlilik yok. Birimlerin savaş sırasında çıkardıkları sesler, çatışma alanında oluşan ses zenginliği; müziklerde kullanılmamış. Buna rağmen genel olarak baktığınızda ses efektleri başarılı denilebilir.

Son söz

Daha öncede Legion, Spartan ve Gates of Troy oyunları ile tanıştığımız Slitherine Software; Legion Arena oyunuyla var olan ününü koruyor. Firma şimdiye kadar strateji tabanlı

ve güzel oyunlar yaptı. Son oyunu Legion Arena genel özellikleriyle gerçekten güzel hazırlanmış bir strateji oyunu. Eğer bu türe ilginiz varsa mutlaka deneyin...

Dilhan Uncu Ülker
dilhan@PCnet.com.tr

BİLGİ

ÖZELLİKLER

Oyunun temel amacı ordunu şekillendir ve savaş alanında komuta et şeklinde. Yaklaşık 100 farklı skill seçeneğimiz var. Grafikler 3D özelliklerle hazırlanmış. Toplam 20 bölümde yaklaşık 100 farklı savaş bulunuyor. Kazanılan zaferlere göre kişisel olarak rütbe kazanıyoruz ve buna göre savaşa çıkacağımız rakibi seçiyoruz. Askeri birliklerimizi isimlendirebiliyoruz ve gruplandırabiliyoruz. Yeni eklenen lejyonerler, yok ediciler, filli askerler gibi 20 üzerinde birim var. Her savaş sonrası ordumuzu güçlendirebiliyor, kayıplarımızın yerine askerler alabiliyoruz.

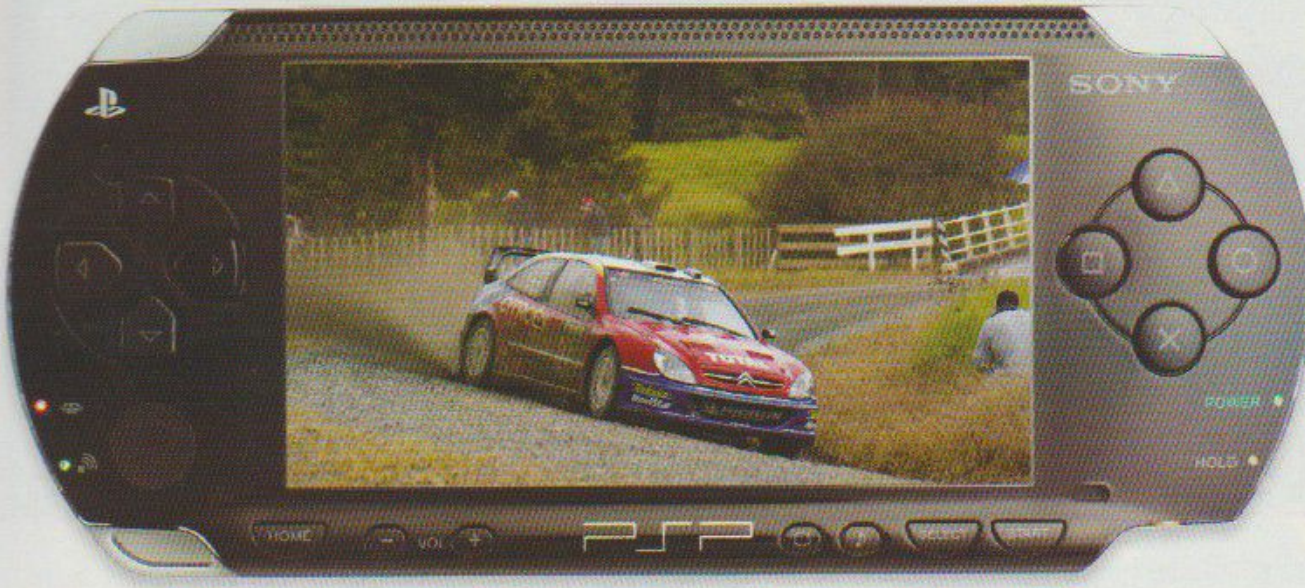
SONUÇ



Hoş grafikler, online oyun seçenekleri, stratejik opsiyonlar.

Ses efektleri çok başarılı değil.

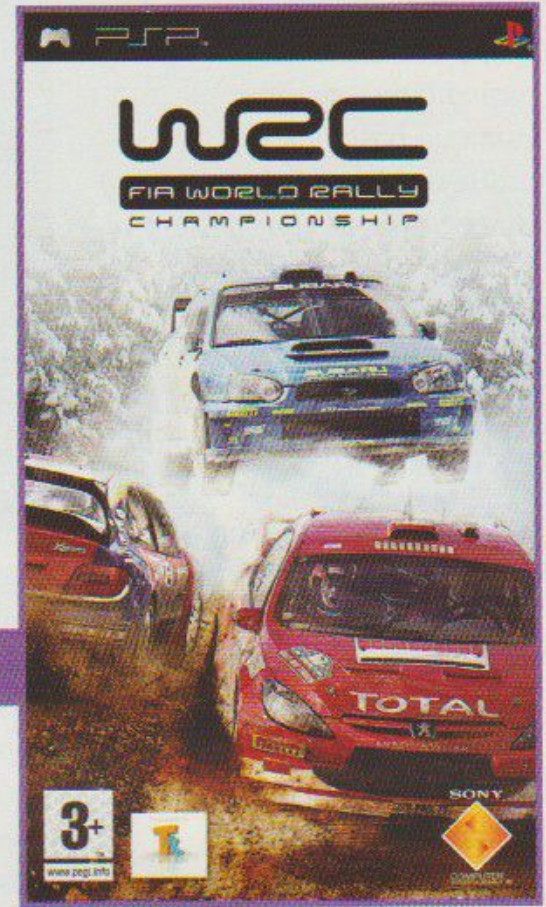
➔ %79



Asfaltı ağlatmak için sabırsızlananlara önerilir!

WRC for PSP

PS2 platformunda devam eden Colin McRae Rally - Word Rally Championship mücadelesi PSP arenasına taşındı.



Bilindiği gibi Codemasters firmasının ağır topu olan Colin McRae Rally'le WRC (Word Rally Championship) arasında amansız bir rekabet var. PS2 için çıkan WRC oyunu dördüncü kuşağına ulaştı. PS2 alanında soluksuz devam eden rekabet PSP ortamına da sıçramış durumda. Son zamanlarda Sony platformu için üretilen iki WRC oyundan biri olan "WRC for PSP", PSP için hazırlanan WRC: Rally Evolved oyundan

BİLGİ

ÖZELLİKLER

- Japonya ve Türkiye de dahil olmak üzere dünyadaki 16 ralliyi içeriyor. Ayrıca 19 bonus parkur eklenmiş ve ek içerik indirilebiliyor.
- Gelişmiş özelliklere sahip ve deforme olabilen 30 farklı araba ve 6 takımdan 17 yarış pilotu.
- Wi-Fi üzerinden diğer PSP'lere bağlanarak 16 etaplı çok oyunculu moda geçme imkanı.

WRC

FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

önemli derecede farklılıklar gösteriyor. Her iki oyun da kısa süre içinde piyasaya sürüldüğünden benzerlik gösterecekleri tahmin ediliyordu. Ama her iki oyunu tamamen farklı geliştirme ekipleri hazırlamış ve PS2 oyunundaki hazır altyapı kullanılmamış. Böylece zaten bildiğimiz bir oyunu bir de PSP'de oynayacağız havası ortaya çıkmıyor. Ana menüde karşımıza birçok oyun seçeneği geliyor. Oyunu ilk kez deneyenlerin hiç vakit kaybetmeden sonuca ulaşmak için kullanabileceği "Quick Race" son derece gerekli bir seçenek. Bu esnada oyun tarafından

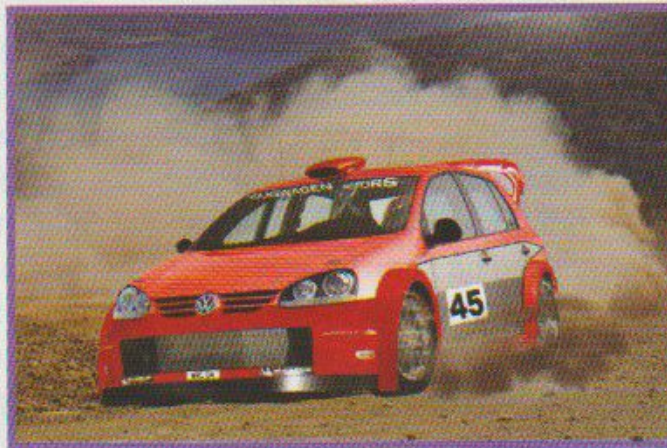
rastgele bir yarış pisti ve araç seçiliyor. Kombinasyondan memnun değilseniz bir tuşa basarak hemen yeni bir set daha oluşturabiliyorsunuz. Bu şekilde birkaç saniye içinde kendinizi yarış pistinde bulabiliyorsunuz.

Zaman sınırlandırması yapan "Time Trial" modunda araba marka ve modellerini, yarış pilotlarını, Türkiye de dahil olmak üzere 16 ülkedeki yarış pistlerini ve

içlerindeki parkurları seçebiliyorsunuz. Bunlardan hemen sonra gelen seçenek tek yarış yani "Single Race". Tek yarış modunda bir önceki seçenek olan zaman sınırlı yarıştan farklı olarak zorluk derecesi seçilebiliyor. Elbette bir yarış olduğu için diğer araçların da zamanları dikkate alınıyor. Artık tamamen yarış moduna geçmiş oluyoruz. Zamanlar ve zaman farkları tekrarlı olarak ekrana geliyor ve her bir aralık için yapılan zamanın rakiplerden daha iyi ya da daha kötü olduğu bir çırpıda görülebiliyor. Tüm bu seçenekler kısa süreliğine oyunun tadına varmak için ideal. Örneğin evden işe giderken otobüste 5 dakikalığına oturacaksanız yapılabilecek en eğlenceli işlerden biri WRC for PSP'yle yolda geçen zamanı öldürmek.

Asıl oyun Championship modunda başlıyor

Oyundaki tek kişilik ana bölüm "Championship" modu.

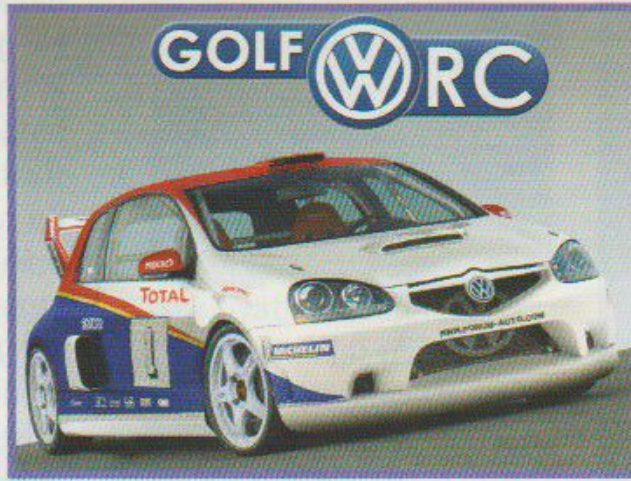




WRC sezonunun bir kopyası olan bu mod içinde de zorluk derecesini seçiyorsunuz. Ardından Subaru, Citroen, Ford, Skoda, Peugeot ve Mitsubishi markaları arasından takımınızı ve aracınızı belirliyorsunuz. Artık tek yapmanız gereken şampiyonluk yolunda önünüze çıkan tüm engelleri aşmak. Maalesef bu uzun serüven boyunca araçlarla ilgili herhangi bir iyileştirme ve modifikasyon yapmak mümkün değil. Buna ek olarak vites kutusu otomatikten manuel hale de getirilemiyor. Zaten PSP üzerinde bir de vites değiştirmekle uğraşmak çok kolay olmazdı. Yarış sırasında sürekli olarak hayalet arabalarla yani rakiplerinize karşı karşıyasınız. Bu arabaları yakalamak ve geçmek insana zevk ve hırs veriyor. Elbette sırf önünüzdeki hayalet arabaya ve onu geçmeye odaklanırsanız bir anda yolunuzu şaşırabilir ve pist dışına da çıkabilirsiniz. Bir kez pist dışına çıkmak çok pahalıya patlayabilir. Çünkü zorlukla geçtiğiniz rakipler genellikle hata yapmıyor ve sizin yapacağınız hatayı kolluyorlar. İlginç bir özellik olarak oyunun programcıları bir sonraki seviyeye çıkmanız için ilk beşe girmenizi zorunlu kılmış. Böylece "Simulation" tipinden çok "Arcade" türü bir deneyim yaşıtılıyor.

Denemelerime göre bu oyun için analog kontrolcünün dijital olandan daha verimli olduğunu söyleyebilirim. Yeterince

oyladıktan sonra daha kolay hareket etmeye başlayacaksınız. Arabaların virajlı yollarda kayarak dönmesi insana büyük bir zevk veriyor. Oldukça güçlü motorları olan bu arabalar adeta yarış çizgisinden kalkmak için sabırsızlıkla bekliyorlar. Cem Yılmaz'ın dediği gibi arabaların hakkını vermek lazım!



Pist dışına çıkmak çok kolay

Virajlarda savrulduktan pist dışına çıkabilirsiniz ve bu esnada yapmanız gereken ilk hareket "Start" tuşuna basmak ve "Reset to track" seçeneğini uygulamak. Yol boyunca çok sayıda tabela ve bariyer var ve en küçük bariyerler bile aracınızın yol ortasında kalakalmasına neden olabiliyor. Bu bariyer ve tabelaları ayırt etmek kolay olmadığı için "hadi bir şansımı deneyip buradan düz geçeyim" dediğiniz anda aracı küt diye yol kenarında bırakabilirsiniz. Bunun sonucunda hız sıfıra iniyor ve tekrar hız kazanana kadar rakipler yanınızdan vızır vızır geçiyor. Elbette bariyerlerin olması lazım ama bazılarının biraz daha "iyi" huylu olmasını arzu ederdim. Bir de aniden karşınıza çıkan başka yola geçişler sizlere zorlu anlar yaşatacak diyebilirim.

Araçların başına gelen her çarpışma hemen kendini belli ediyor. Kaportayla ilgili bölümler ve örneğin tamponlar çarpışmanın türüne göre şekil değiştiriyor. Sevindirici olan, kazalardan sonra aracın performansında azalma olmaması. Böylece hatalarınız yüzünden cezalandırılmamış oluyorsunuz. Yarışın sonuna doğru araba hurdaya dönse de 150 km hıza çıkabiliyorsunuz.

Araçların detayları çok yüksek seviyede değil ama tüm pistler uygun biçimde modellenmiş ve ana hatları göz ardı edilmemiş. İsveç'teki karlı yollar ve yağın karın detayı ilgi çekici.

Seyirciler statik şekilde duruyor ve tezahürat yapmıyor. Ayrıca onlara çarpsanız da hiçbir etkisi olmuyor. Ridge Racer, Wipeout Pure ve Force Pursuit oyunları ile karşılaştırıldığında WRC'nin grafikleri daha başarılı. Yarışlar arasındaki yükleme süresi kabul edilebilir seviyede. Araçla seyir halindeyken ilerideki alanların çok hızlı biçimde modellemesi yapılmıyor ama bunun bir sorun oluşturmadığını söylemek gerek. Araçlardan gelen motor, egzost ve vites değiştirme sesleri gerçekçi ve anlaşılır. Yardımcı pilotun sol - sağ ve keskin - yumuşak şeklindeki direktifleri kolayca anlaşılıyor ve zaten bunlar ekrandaki simgelerle de gösteriliyor. Diğer yandan şarkılar açısından durum pek de iç açıcı değil. Oyunda topu topu 6 şarkı kullanılıyor

ve bu şarkılar doğal olarak 15 dakikadan fazla idare edemiyor. Özel parkurlarda bir yenilik daha dikkat çekiyor. WRC'de yer alan özel parkurlar pistlerdeki özel parkurların aynıları olmasına rağmen WRC for PSP'deki özel parkurlar Colin McRae'dekine benzer biçimde sıra dışı bir çizgi çiziyor. Sonuç WRC for PSP için oldukça eğlendirici başarılı bir oyun diyebiliriz.

Görkem Yıldırım

Gorkem@PCnet.com.tr

BİLGİ

ÇOKLU OYUN

Oyunun en ilgi çeken modu hiç şüphesiz çoklu oyunculu mod, yani Multiplayer seçeneği. Kablosuz bağlantı kurulduktan sonra zaman sınırlı, tek yarış ve şampiyona seçimi yapılabilir. Arkadaşlarınızla yarışmak istediğinizde yapmanız gereken seçim zaman sınırlı mod ve nedense bu durumda arkadaşınızı da bir hayalet araç şeklinde görüyorsunuz. 802.11b kablosuz bağlantı üzerinden aynı anda 8 kişi bir arada yarışma imkanı bulabiliyor. Açıkçası oldukça virajlı olan pistlerde arabayı kontrol etmenin hiç de kolay olmadığını söylemeliyim. Hele bir de zamanınızı sürekli olarak iyileştirip diğer rakipleri yakalamak ve geçmek istiyorsanız işiniz gerçekten oldukça zor ve bol bol antrenman yapmalısınız.

Fiyat / performans oranı yüksek bileşenler kazandırıyor!

Oyun sistemi hazırlıyoruz

Sizler için hazırladığımız bu rehber sayesinde oldukça performanslı bir oyun sistemi kurmak sorun olmaktan çıkıyor.

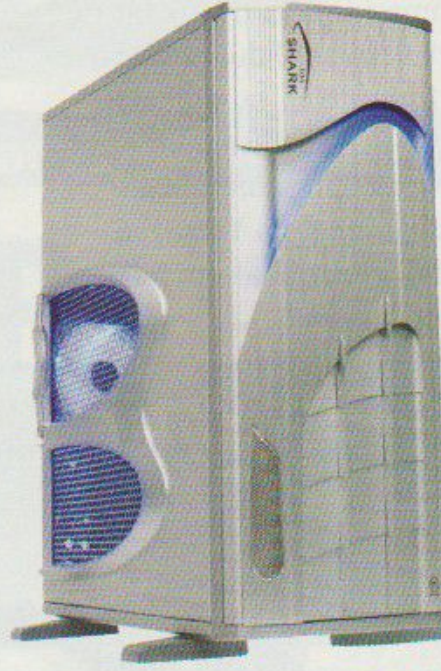
BİLGİ

İŞLEMCI SOKETLERİNDE SON DURUM

Epey uzun süre Soket A yapısını kullanıp uygun fiyatlı işlemciler satarak kendine iyi bir yer edinen AMD firması ileriye dönük terfi imkanı da sağlıyordu. Kullanıcılar Duron ya da Athlon XP tercih ederek uzun süre memnun kaldılar ama işler zamanla değişti. Önce Soket 754 tanıtıldı ve ardından üst seviye için Soket 939 yaygınlık kazandı. Şimdilerde Soket A'ya veda ettik ve Soket 754 giriş seviyesi işlemciler için kullanılıyorken Soket 939 ileri seviye işlemciler için tercih ediliyor. İşin kötü tarafı 3 ay sonra ileri seviye işlemciler için Soket AM2'nin geliyor olması ve Soket 939'un krallığının sona ermesi. Bu nedenle bugünden Soket 939 bir sistem kurup birkaç ay sonra ne olacak şimdi diyebilirsiniz. Elbette Soket 754 için Sempron ve Soket 939 için Athlon 64 işlemciler devam edecek ama DDR2 desteği ilk kez Soket AM2 kullanan anakartlarda yer alıyacak.

Havaların ısınmasıyla birlikte bilgisayar piyasasındaki hareketlilik de artmaya başladı. Okulların da ardından çok sayıda başarılı öğrenciyi yeni bilgisayarlar bekliyor olacak. Elinizdeki sistemi güncellemeyi ya da yeni bir oyun bilgisayarı satın almayı düşünüyorsanız aklınızda bulunması gereken bazı önemli noktalar var. Teknolojik gelişmelerle birlikte işlemciler, bellekler ve ekran kartları gibi bileşenler sürekli olarak değişiyor. Bunları bir arada tutan anakart bazen güncelleme için yetersiz kalabiliyor. İşte bu gibi nedenlerle bileşenlerin iyi biçimde seçilmesi hem yüksek performans sağlayacak hem de ileriye dönük güncelleme imkanlarını en yüksek seviyede tutacaktır.

Amacımız, oyunlar için iyi sonuç verecek ve parasının karşılığını tam olarak sunacak yani fiyat / performans oranı yüksek olan bir sistem hazırlamak. Buna göre iki farklı konfigürasyon üzerinde yoğunlaşabiliriz. Birincisinde Intel işlemci ve buna uygun anakart ve bellek yer alırken ikincisinde AMD işlemci ve buna uygun anakart ve bellek yer alacak. Yıllardır iki farklı kulvar olarak nitelendirilen AMD ve Intel işlemci kullanan sistemler aslında çok da büyük farklılıklar göstermiyor. Her iki üreticinin işlemcileri yapılan performans testlerinde çok ezici üstünlükler göstermiyor. Çoğunlukla fiyat farkı, teknolojik özellikler ve soket farkı önemli rol oynuyor. Gerçekten de işlemci üreticileri



zaman zaman soket değişikliği yaparak kullanıcıları zor durumda bırakabiliyor.

Ekran kartlarında yaşanan geçiş

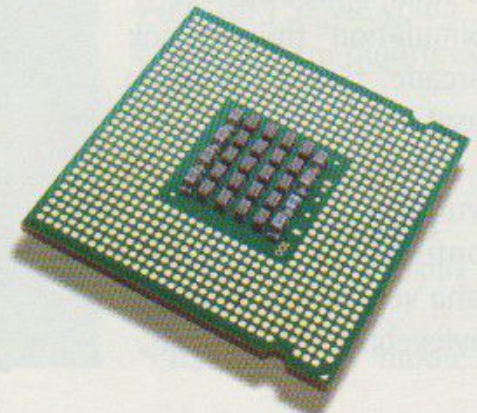
AGP veriyolu artık ömrünün sonuna geldi. Her ne kadar kullanıcıların önemli bir kısmı hala bu tip ekran kartlarını kullanıyor olsa da üreticiler çoktan AGP modellere veda ettiler. Daha yüksek band genişliği ve SLI / CF gibi ileri seviye performans düzenekleri için en iyi altyapıyı sağlayan PCIe ekran kartları anakartların değişmesine sebep olan en büyük etkenlerden biri. Sisteminizi güncellemek istiyorsanız büyük ihtimale işlemci, ekran kartı ve belki de bellek uyumsuzluğu nedeniyle anakartınızı değiştirmekten

başka çareniz yok. ATI ve NVIDIA arasındaki yarış dur durak bilmeden devam ediyor. Birkaç ay öncenin performans kralı bir anda ikinci sınıftan bir ekran kartı halini alabiliyor. Her iki firma da giriş seviyesi, orta seviye ve üst seviye modeller sunarak tüm pazarı ele geçirmeye çalışıyor. Elbette ki en üst seviye modeller harika sonuçlar verse de fiyatlarıyla dudak uçuklatıyor. Bu nedenle fiyat / performans oranı yüksek bir sistem elde etmenin en önemli şartı en üst seviye ve en pahalı modellerden kaçınmak.

İster ATI isterse de NVIDIA olsun son nesil ekran kartları yüksek performans sağlamak için yüksek kapasiteli güç kaynaklarına ihtiyaç duyuyor. Bu yüzden iyi bir oyun sistemi oluşturmak isteyenlerin yapması gereken ilk işlemlerden biri 400 Watt ve üzeri bir güç kaynağı seçmek olacaktır.

Ayrıca seçim yaparken güç kaynaklarındaki fan sayısına ve bu fanlardan gelen gürültüye mutlaka dikkat etmek gerekiyor.

Gerçekten de yeni nesil işlemciler çok iyi soğutmaya ihtiyaç duyuyor ve kullanılan fanların gürültüsü oda içindeki insanları bile rahatsız edebiliyor.





Ortak bileşenler

Seçmiş olduğumuz iki oyun sisteminde çok sayıda parça ortak ama işlemci, anakart ve belleklerle ilgili farklar var. Uzun zamandır NVIDIA cephesinde başarılı bir fiyat/performans grafiği çizen 6600 tabanlı ekran kartları artık iyiden iyiye yaşlandı. ATI cephesinde en çok öne çıkan ürünler X1600 serisi. Buna rağmen henüz çok yeni olan 7600GT gerçekten takdire değer ve etkileyici performans sunuyor. Üstelik yeni olmasına rağmen fiyat olarak uçmuş durumda değil. Ayrıca SLI desteğini de bünyesinde



barındırıyor. Bu nedenle oyun sistemimiz için 256 MB DDR3 bellekli Gigabyte 7600 GT'yi tercih ettik. Bu kartın benzeri modeller diğer firmalar tarafından da sunuldukça çeşitlilik daha da artacak.

Sabit diskler giderek daha yüksek depolama alanı sağlıyor ve en uygun fiyat/performans değerini sunanlar 250-300 GB'lık modeller. Her ne kadar



LCD'ler çok gelişmiş olsa da oyun severleri en çok memnun edecek modeller CRT monitörler. Samsung'un 19 inç'lik düz ekran bu modeli yerine elbette başka markaların modellerinden birini de seçebilirsiniz. 19 inç'ten daha düşük bir modele razı olmayın deriz. Kasalar tüm bileşenlere ev sahipliği yaptığı için önemli bir görev üstleniyorlar. Hem fonksiyonel hem de sağlam bir kasa isteyenler Thermaltake VA7000'i tercih edebilirler. Bu kasayla birlikte güç kaynağı gelmiyor ve seçim yapma özgürlüğüne sahibiz. Asus gibi bir üreticinin en az 400 Watt'lık bir modeli ilerisi için de iyi bir yatırım olacaktır.

Optik sürücülerde son durum DVD-RW yazıcıların artık vazgeçilmez hale gelmiş olması. Bir zamanlar çok yüksek fiyatlarla bulunan bu sürücüler artık 50 USD civarı fiyatlardan bulunabiliyor ve hem CD hem DVD okuyup yazabiliyorlar. NEC 4571 tüm medya çeşitlerine olabilecek en yüksek hızda yazarken DVD-Ram medyaları bile okuyabiliyor. İnternet bağlantınızın çeşidine göre bir modem seçmelisiniz ama artık günümüzde tercih ADSL olmalı. Eğer kablolu bir sistem kurmak istiyorsanız ve dizüstü bilgisayarınız da varsa daha üst seviye bir modem tercih edebilirsiniz. Ses sistemlerinde 5.1 ve 7.1 modeller revaçta ama odanıza göre daha küçük bir sistem seçmek durumunda da kalabilirsiniz. Oyunlar dışında DVD de izliyorsanız en azından 5.1 sistemler en iyi sonucu verecektir.

İki sistemin farklı yanları

Intel sistem için 2.66 GHz hızında çalışan çift çekirdekli Pentium D 805 işlemcisi çok iyi bir seçenek. İşlemci 533 MHz FSB kullanıyor olsa da bu işlemciyi destekleyen

AMD Sistem

Ort. Fiyat (USD + KDV)

İşlemci	Athlon 64 3200+	167
Anakart	Epox 9NPAJ Nforce4	93
Bellek	2 X 512 MB DDR400	76
Ekran kartı	256 MB Gigabyte 7600GT	263
Sabit disk	300 GB Seagate SATA	135
Monitör	19 inç Samsung 997 MB	190
Kasa	Thermaltake VA7000	145
Güç kaynağı	Asus Atlas A45 450 Watt	82
Optik sürücü	NEC 4571 16X DVD-RW	59
Klavye	Logitech G15	89
Fare	Logitech G7	115
Disket sürücü	Standart	7
Modem	USRobotics 9107	69
Hoparlör seti	Creative Inspire T6060 5+1	99

Toplam

1589

Intel Sistem

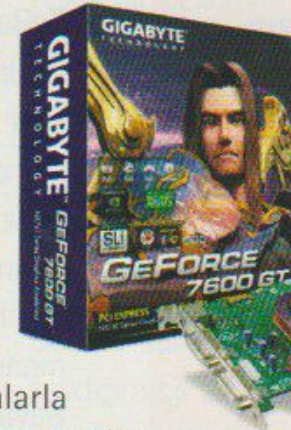
Ort. Fiyat (USD + KDV)

İşlemci	Pentium D 805	145
Anakart	Asus P5LD2 i945P	125
Bellek	2 X 512 MB DDR2	72
Ekran kartı	256 MB Gigabyte 7600GT	263
Sabit disk	300 GB Seagate SATA	135
Monitör	19 inç Samsung 997 MB	190
Kasa	Thermaltake VA7000	145
Güç kaynağı	Asus Atlas A45 450 Watt	82
Optik sürücü	NEC 4571 16X DVD-RW	59
Klavye	Logitech G15	89
Fare	Logitech G7	115
Disket sürücü	Standart	7
Modem	USRobotics 9107	69
Hoparlör seti	Creative Inspire T6060 5+1	99

Toplam

1595

anakart ileriye dönük 1066 MHz FSB desteği de getiriyor. Oyunlarda çift çekirdek farkı pek yaşanmıyor ama çekirdeklerden biri diğer programlarla ilgilenecek performans artışı getirebilir. AMD cephesinde en öne çıkan özellik 64-bit. Çift çekirdekli olmayan Athlon 64 3200+ 2 GHz hızında çalışmasına rağmen yüksek oyun performansıyla tanınan işlemcilerden biri. Soket 939 tabanlı olan işlemcinin daha üst modellerinde fiyat aniden yükselebiliyor. Her iki sistem için üst seviye anakartlar tercih ettik. Böylece özellikler açısından zengin sistemler oluşturabilirsiniz.



Bellekler her iki sistemde de çift kanal üzerinden çalıştırılmalı. Bunun için ikişer modül alınması

gerekli. DDR-400 ve DDR2-533 bellekler arasında büyük

performans farkı yok. Çünkü DDR2 belleklerin gecikme süreleri biraz daha yüksek. Bununla birlikte AMD işlemcide bellek kontrolcüsü işlemci içinde olduğundan daha verimli çalışıyor. Tüm bu bilgiler ışığında kendi ihtiyaçlarınıza en iyi biçimde uyan sistemi oluşturacağınıza inanıyor ve başarılar diliyoruz.

Görkem YILDIRIM
Gorkem@PCnet.com.tr



ZEBANİLER FTW !

Uzun yollar kat ettik... Birçok guild'le ortaklıklar kurduk, ki tek bir amacımız bulunuyordu, "kendi yağımızla kavrulabilecek kıvama gelebilmek."

OYUNCU'NUN DERDİ

Dostluk ve eğlence içice

Yolu EU Deathwing sunucusuna düşen tüm arkadaşlara kapımızın her zaman açık olduğunu belirtmek isteriz. Gerçekten çok seviyeli, eğlenceli ve hoş bir oyun, daha da önemlisi arkadaşlık ortamı kurabildiğimize inanıyoruz. Guild içi yardımlaşmanın da, gerek maddi olsun gerekse manevi :) son derece ön planda olduğunu bilmemiz gerekir. Arkadaşlarımızın tümü özellikle kendi karakter sınıflarında birer uzmanlar, ayrıca oyun dinamiklerine gerçekten hakim durumdalar. Çok yakın bir gelecekte adımızdan daha çok söz ettireceğimizden de hiç şüphemiz yok. Bekleriz efendim... ZeBaNiLeR FTW! (asdas-Berqe) (fear-Azuré) (kılıcı nereye saplıcam?-Balta) (C4 kalbimizdesin)



WoW'un hayatımıza girip bizi dünyevi işlerden alıkoymasının üzerinden neredeyse 1.5 yıl geçti.

Oyuna dair bağımlılığımız hiçbir şekilde azalmadığı gibi aksine tanıdığımız yeni insanlar ve kurduğumuz güzel dostluklar sayesinde oyundan başka bir şey düşünemeyiz hale geldik. Lafı uzatmadan sizlerle paylaşmak istediğim konuya, ZeBaNiLeR'e geçiyorum.

EU Deathwing sunucusundaki % 100 Türk oyuncuların kurulu tek guild olan ZeBaNiLeR; geçen 1.5 yıl süresince hızla büyüyerek bugünkü hali olan 86 üyeli, 42 lvl 60 oyunculu dev bir klan halini aldı. Guild-only MC, ZG ve AQ run'ları yapan ZeBaNiLeR'in orta vadeli planıysa BWL run'ları. TeamSpeak destekli yapılan run'lar kimi zaman savaş nidalarının yükseldiği bir arena, kimi zamansa yapılabilecek en eğlenceli muhabbetlerin gerçekleştiği bir ortam halini alıyor.

Her hafta en az 2 gün toplanan ZeBaNiLeR, menüde hangi boss varsa onu kesiyor. Savaşıyor, kesiyor, biçiyor, Hordelar'a mümkün merteye göz açtırmamaya çalışıyor, birbirlerine destek olmaya çalışıyor ve hepsinden önemlisi eğleniyor :) Özetle ZeBaNiLeR, herkesin imrenerek baktığı bir guild halini almış durumda. ZeBaNiLeR'in bu kadar reklamını yapıp da elemanlarından kısaca bahsetmezsek olmaz tabii: Guild-master'ımız Crimson, gecesini gündüzüne katıp guild için uğraşıyor. Borlax -

Scoria - Isalith - Guduk dördlüsü Hunterlar olarak uçanı kaçanı avlamakla meşguller. Aegis - Ravelyn - Berqe - Nhate - Clonetrooper - Beyazgölge'den oluşan Rogue grubu ZeBaNiLeR'in DPS yükünü çekiyor. Magelerimiz olan Efrasiyab - Lykia - Dehan - Aerich - Duduk'se otlatmamız için bize koyunlar yapıyorlar. Ruhani liderlerimiz olan Azuré - Albatros - Feldwyn - Apache sabah akşam demeden savaşlarda muvaffak olmamız için dua ediyorlar. Murlutcan - Luthuid - Cathshee'ye ZeBaNiLeR'in Druidleri olarak bizi ayakta tutmak için canla başla mücadele veriyorlar. Paladin'lerimiz Serenor - Dogi - Kuark - Baradan - Beatroyal - Zulum kimi zaman tank, kimi zamansa healer olarak klanımızın vazgeçilmez grubunu oluşturuyorlar. Dharkan - Shermie - Kothar - Angeluse - Asussena'dan oluşan Warlocklarımız DPS konusunda Roguelarımıza yardımcı oldukları gibi, zahmetli ve yorucu yolculukları kolayca yapmamızı sağlıyorlar. Ve son olarak Balta - Kuafrim - Shadowspawn - Mohikan'dan oluşan warrior grubumuz, mobların bizi domates gibi ezmelerini engelliyor. Kadromuz bu kadarla sınırlı değil tabii. Sayfamız sınırlı olduğundan değinemediğimiz diğer tüm ZeBaNi'lere de buradan özür ve selamlarımızı iletiyoruz :)

(Signature)

Özgür "Guduk" Erdem
erdemozgur@gmail.com

OYUNCU'NUN FAVORİLERİ

World of Warcraft, Condemned: Criminal Origins

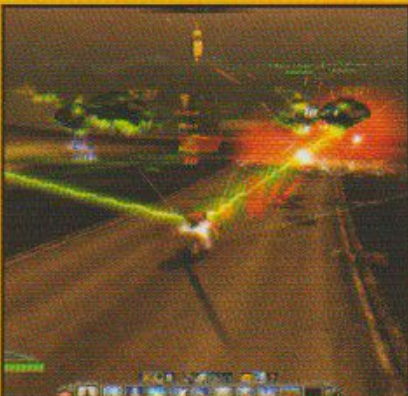


GERÇEK DÜNYADAN SANAL ALEME....

Bazı şeyleri dozunda bırakmak belki de en sağlıklısı.

EDİTÖRÜN YORUMU

Aslında genel olarak baktığımızda bilgisayar ve oyunlar insanlar için. Hoş vakit geçirmek, bazı işlerimizi daha kolay ve hızlı halletmek amaç. Aslında çok iyi bir zaman geçirme aracı. Eğlencesi gerçekten hoş; tabii tadında bırakınca... Dozu aştığımız anda tehlikesi de kendini göstermeye başlıyor. İnternet'teki kimliğimiz eğer ki gerçek hayattaki kimliğimizin önüne geçerse tehlike başladı demektir. İnternet güzel, yararlı ve gerçekten eğlenceli ama unutmamak lazım ki hiçbir şey gerçekler kadar doğru değildir...



Evet uzun bir aradan sonra yine birlikteyiz. Bu arada ne oyunlar çıktı; ne oyunlar bitirdik, yeniden başladık filan. Kocaman bir kış atlattık di mi :) Bu sürede bilgisayar oyunlarının bazıları ana haber bültenlerine, gazetelere konu bile oldu. Aslında nasıl bir sanal alemmiş bu dünya; gerçekten net bir şekilde içine girerken fark etmiyoruz, fakat tüm yaşantımızı etkileyen sosyal hayatımızı bitiren belki de bizi birer bilgisayar esiri haline getiren bir uyuşturucu. Özellikle internet üzerinden oynanan online oyunlar. Tam bir kara delik misali içine öyle bir alıyor ki, gerçek hayatla bağlantınız ince bir ip haline gelebiliyor...

Online oyunları oynayan kitleye şöyle bir baktığımız zaman aslında yaşları 13 - 19 arasında o kadar çok kişi var ki. Okul harçlıklarını internet kafelere akıtıyorlar. Hayatları oyun ve bilgisayar olmuş durumda. Bilgisayar hakkındaki bilgileriye gerçekten üst seviyelerde; ne de olsa hayatlarının neredeyse % 70'i buralarda geçiyor. Kalan % 30'u ise yemek yemek ve uyumak.

Peki ya hani nerde sinemaya gitmek, piyasaya çıkmak, karşı cinsle gezmek filan; yok aslında hepsi biraz sanal...Sevgililer sanal olmuş, en iyi arkadaşlar online oyunlardan seçiliyor, belki de kimlik bile bu oyundaki oynadığın karakter; gerçek hayat sanal olmuş sanki...

Hatırlıyorum da bir film vardı. Bir program yapımcısı bayan, tüm gün evinde, işyerine gitmiyor, her işini internetten hallediyor. Yemek bile internetten siparişle geliyor. Yani

aslında bayanı gerçek hayatta tanıyan tek bir kişi bile yok. Ve bir gün bu şirketi ele geçirmek isteyen kötü kişi (!) bir şekilde bayanı kaçırıyor ve yerine başka birini geçiriyor; aynı kimlikle hem de... Sonuç mu; kimse bilmiyor aslında o isimdeki bayan kim ve herkes yeni gelen kişiyi gerçekten o sanıyor. Yani program yapımcısı bir bilgisayar dehası aslında, ancak birkaç küçük gerçek hayat dalaveresiyle kimliğini kaybediyor...Ne kadar acı bir kısır döngü...Gerçek hayatta bilinmemek ama sanal dünyada kral olmak... Kendi o yaşlarımı hatırlıyorum da; evet vardı tabii bizim de Atari'lerimiz, bilgisayarlarımız, oyunlarımız. Bu kadar gelişmiş değildi tabii ama yine de vardı.

Fakat biz gezerdik, biz sinemaya, tiyatroya, konserlere giderdik. Biz sosyaldik, insanlarla bir şeyleri gerçek dünyada paylaşırdık, sanal dünyada değil. En iyi arkadaşımız ya mahalleden ya da okuldan olurdu; online bir oyundan değil. Harçlıklarımızla ya dondurma alırdık ya tost.

Burada aslında gerçek hayatta (!) çok sevdiğim bir arkadaşımın MSN mesajını yazmak en doğrusu olacak... "Gerçek dünyadan sanal aleme....

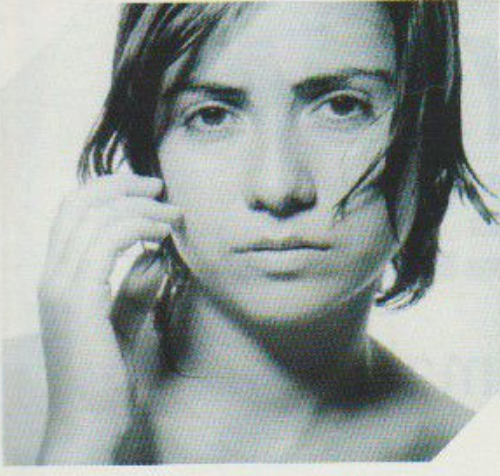
Artık geri gelin..."



Dilhan Uncu Ülker
dilhan@pcnet.com.tr

OYUNCU'NUN FAVORİLERİ

Spell Force 2 Shadow Wars, Age of Empires 3, Sacred 2 Underworld



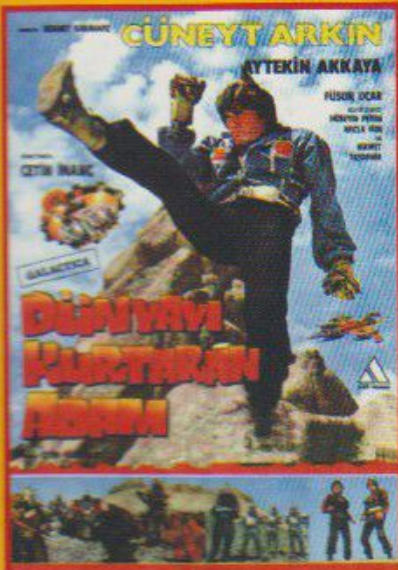
TÜRKİYE'DE OYUN

Nedenleri masaüstüne yatırarak olursak....

OYUNCU'NUN YORUMU

Dünyaya açıldık bile

Olası oyun konularını ele alırken ve hazır Dünyayı Kurtaran Adam'a değinmişken, gerçekten de yurt dışında özellikle Amerika'da bu film çok gözde. Tabii ki teknik muhteşemlikleri bakımından değil ama bir şekilde muhabbet konusu, özel gösterimleri düzenleniyor, bir gören 10 kişiye daha gösteriyor. Bu bilim kurgu deneyimlerimizin yanında korku denemelerimizden bihaberler yalnız. "Drakula İstanbul'da", "Gulyabani" gibi hasır altı filmlerimizi de onlara sunarsak bir şekilde Hollywood film endüstrisinin içinde bulabiliriz kendimizi. Öte yandan Tarkan ve Battal Gazi serilerinden hiç bahsetmiyorum bile...



Türkiye'de bir şeylerin neden olmadığına dair heyecanlı bir tartışma içinde buldum kendimi geçenlerde. Böylesi konular hakkında çok da şey bilmediğimizi düşünürdüm ama laf lafı açtıkça aslında ne kadar da çok şeyi belki de sadece duyarak üzerinde hiç yorum yapmadan biriktirmişiz de biriktirmişiz. Bir anda her şeyi ulu orta yere serince anladım ki yapmak istediğimiz ve elimizde olan bir sürü proje var, ama hala yurt dışına bağlıyız. Sizinle de paylaşmak istedim bir ucundan, bakarsınız daha ortaya dökülecek başka şeyler de çıkar. Konuya aynı şekilde gireceğim: Çok sokak ağzı tabiriyle "Abi, neden bizde yapılmıyor böyle oyun falan?" soru cümlesi içimizdeki her şeyin çıkış noktası oldu. Hala neden sorularını kaybetmemiş olmamız beni sevindiriyor. Bir sürü neden ortaya döküldü tabii ki bu soruların ardından. Para, konu, projeye saygı vesaire... Türkiye'de hiç oyun yok demek haksızlık aslında. Tabii ki de Türkiye'de oyunlar yapılıyor. Ama resmi, ama değil... Pusu çıktı geçen sene mesela resmi olarak. Ama istenilen sonuç elde edilemedi. Belki teknik olarak biraz zayıftı ki, değil aslında. Ama bir Medal of Honour da değildi. O kadar zaman ve yatırım yoktu belki üzerinde. Konu belki biraz yabancıydı bir oyun için ya da zayıftı; belki de... Konu açısından zayıf bir millet değiliz aslında. Özellikle savaşlarımızdan, kahramanlarımızdan yola çıkarak pek çok Prince of Persia'lar yapılabilir. Bazi

konuların bize yabancı kaldığını üzerimizde eğreti durduğuna katılıyorum. Ne bileyim Japonlar gibi korku filmi çekemeyiz, ama onlar da bizim gibi dram çekemezler. Hababam Sınıfı ve Dünyayı Kurtaran Adam çekemezler. Dünyayı Kurtaran Adam'ın Amerika'da ILM ve Pixar'da sırf ilginç bulunduğu için izlendiğini bilirsek eğer... Öte yandan başta filmler olmak üzere bütün müziklerin ve de tabii ki oyunların bilgisayarımıza bedava ve kolayca inivermeleri senelerce çalışmış didinmiş birilerinin yepyeni oyunlar yapması için hoş bir geri besleme değil... Buradan yola çıkarak ulaştığımız yere para yok, para yoksa yatırım da yok. Yatırım olmayınca tamamen bir projeye odaklanmak da yok. Bir projeye tamamen odaklanılamıyorsa daha en başta sağlam bir senaryo da yok demek. İyi bir analiz yaparsak Türkiye'de popüler olabilecek bir oyuna konu çok, biraz uzun vadeli düşünürsek beş parasız da değiliz aslında ve hatta orijinal oyunları masamızın üzerinde görece kadar da saygılıyız. Bir şekilde toplum psikolojisiyle hareket ediyoruz belki. Ve sonra kendi kendimize kısır döngüye sokuyoruz işleri. Ve yine aynı sonuca ulaşıyoruz. Oyun üretmiyoruz.

Fatma ARSLAN
admin@bencilkonular.com

OYUNCU'NUN FAVORİLERİ

Guild Wars, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth



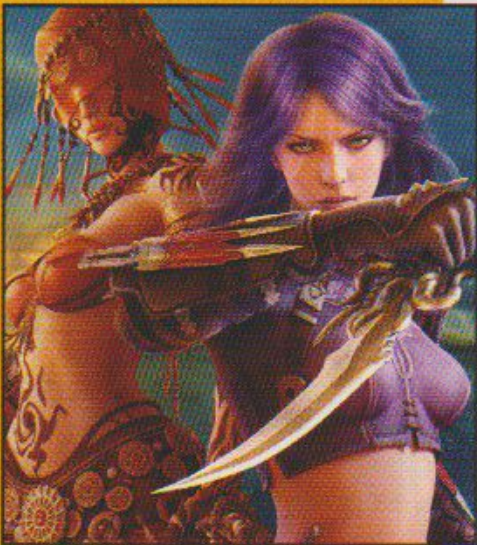
PC'LER VE MMOG'LER

Günler gecelere karışacak...

OYUNCU'NUN DERDİ

Eksi, artı...

Tüm MMOG oyunlarının, insan üzerinde bazı bağlayıcı etkileri bulunuyor. Bir bakmışsınız gerçek hayata dair planlarınızı, bir süre sonra oyun programınıza göre yapmaya başlar hale gelmişsiniz. Kimi zaman sevdiklerinizi bile ihmal edebiliyorsunuz, ama bunun yanında unutulmaması gerekir ki bir şekilde kişilerin sosyalleşerek birlikte hareket edebilmeleri sağlıyor. Belki bencilliği bir kenara iterek yardımlaşmayı öğretiyor ve yardım etmiş olmanın o tatlı hazzını yaşıyor insanlara. Hayal gücünü genişletiyor insanın ve normal hayata farklı bir gözle bakabilmesini sağlıyor.



Bahar geldi! Peki ne yapacağız? Size şunu hemen söyleyeyim; oyun yapımcıları bu şekilde devam ederse baharın geçtiğini ancak kış geldiğinde fark edebileceğiz. Gerçek oyuncuların içlerinden şunu geçirdiklerini de hemen tahmin edebiliyorum "Bahar muhteşem ama oyunlar daha da muhteşem!" Yine birbirinden güzel ve heyecanlı oyunlar var karşımızda. Strateji oyunları, FPS'ler, RPG'ler, MMOG'lerin birbirinden farklı türleri, yarış ve spor oyunları... Yani baharda da tüm oyuncular için bir şeyler var pazarda. Yalnız bana göre RPG oyuncuları için belki biraz daha fazlası var şu sıralar. Dungeons and Dragons Online ile Guild Wars: Factions'ın arka arkaya çıkmış olması benim gibi emektar bir DM'i bile korkuttu. Artık sabahları Dungeons and Dragons Online'ı geceleriye Guild Wars: Factions'u oynarım herhalde.

Her şey bir yana oyun pazarındaki bu çeşitlilik ve her gün daha da artan rekabet hep yeni fikirler, daha kapsamlı, canlı, renkli ve daha güzel oyunlarla çıkıyor karşımıza. Bana göre MMOG'lar şimdiye kadar oyun dünyasında yaşanmış en büyük gelişmelerden birisi. Orijinali Massive Multiplayer Online Game olarak anılan ve yurt dışında sözlüklere bile giren bu tür için Türkçe'mizde halen herkesin ortak kullandığı bir terimin olmamasıysa düşündürücü. Belki de fazla acele etmemek ve ortaya bir terimin kendi kendisine çıkmasını beklemek en doğrusu. MMOG'lar ilk çıktığında IRC'nin ilk günlerini adeta tekrar

yaşamıştım. Tabii IRC'den tecrübeli olduğum için bu sefer durumu daha iyi idare edebildim. Yine de muazzam bir bağımlılık yarattı.

MMOG'ların bence en güzel yanı insanlarla birlikte olmanız, yeni dostluklar kurup, birçok heyecanı beraber yaşamamız. Yeni fark ettiğim bir şey 386 ve 486'lar zamanında oyunları genellikle arkadaşlarla bir araya gelip oynuyor olmamızdı. Doom gibi tek bir insanı ilgilendiren bir FPS'yi bile birkaç kişi bilgisayarın başına toplanıp beraber oynardık. Zamanla oyunların değişen karakterinden midir? Yoksa değişen hayat şartlarından mıdır bilmiyorum, birçok arkadaşım ve ben oyunları kendi başımıza oynamaya ve oynamadığımız zamanlarda da oynadığımız kısımları birbirimize anlatmaya başladık. Sonunda tüm bunları kökten değiştiren MMOG'ler çıktı ve yine arkadaşlarla bir araya geldik. Oyunlar yine birlikte oynanmaya başlandı. Gelişim devam etti, sonunda işin içerisine mikrofon ve kulaklıklar da girdi.

Bildiğiniz gibi bağlantı hızları, bilgisayar teknolojisi ve her şey gelişiyor; bu yüzden ben oyun dünyasındaki gelişmelerin bu sayfada anlattıklarımla sınırlı kalacağını zannetmiyorum. Evet oyuncular her şey çok daha güzel olacak.

E. Yılmaz
Ercüment Yılmaz
mr.ercument@gmail.com

OYUNCU'NUN FAVORİLERİ

Dungeons&Dragon Online, Guild Wars Factions, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Hile

Tomb Raider: Legend



Açıklama

Kod

Oyunda bazı bölümleri, belirlenen sürenin altında bitirebildiğiniz zaman veya bazı kriterleri yerine getirdiğinizde "Specials" menüsü altında, hileler ve yardımcı eklentiler belirmekte. Bunları aktif hale getirebilmek için:

- Düşman birimlerinin sağlığını gösterme: Bolivia bölümü Time Trials modunda 12:30 dakikanın altında bitirilmeli.
- Sınırsız MG415 Mermisi: Peru bölümü Time Trials modunda 21:30 dakikanın altında bitirilmeli.
- Sınırsız RC650 Mermisi: Japonya bölümü Time Trials modunda 12:15 dakikanın altında bitirilmeli.
- Sınırsız av tüfeği mermisi: Gana bölümü Time Trials modunda 20:00 dakikanın altında bitirilmeli.
- Sınırsız bomba atar mermisi: Kazakistan bölümü Time Trials modunda 27:10 dakikanın altında bitirilmeli.
- Kurşun geçirmez Lara: İngiltere bölümü Time Trials modunda 27:00 dakikanın altında bitirilmeli.
- Tek vuruşta öldürebilmek: Boliyya bölümünün 8. ara bölümü Time Trials modunda 4:15 dakikanın altında bitirilmeli.
- Excalibur için - Nepal bölümü Time Trials modunda 13:40 dakikanın altında bitirilmeli.
- Soul Reaver için: Oyun ve tüm zaman koşullarının sağlanması gerekli.

The Godfather

Açıklama

- Tam sağlık: Esc tuşuna basıp, Pause ekranına geçip "corleone" yazıp Enter tuşuna basın.
- 5000\$ Para: Esc tuşuna basıp, Pause ekranına geçip "cuneo" yazıp Enter tuşuna basın.
- Mermi doldurmak: Esc tuşuna basıp, Pause ekranına geçip "stracci" yazıp Enter tuşuna basın.

UberSoldier

- Oyunun kurulu olduğu dizin altında yer alan config.ini dosyasını herhangi bir tekst editörüyle açıp, en alt satıra şu komutu yazıp, dosyayı kaydedin.
bindc+DIK_GRAVE(console_showhide)
- Daha sonra oyun içerisinde é tuşuna basarak aşağıdaki kodları konsola yazabilirsiniz

Açıklama

Kod

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| Hileleri etkinleştirmek | : sv_cheats 1 |
| Ölümsüzlük | : game_godmode 1 |
| Anlık ölüm | : suicide g_developer 1 |
| Uçma modu | : g_fly 1 |
| Duvarların içinden geçme | : g_noclip 1 |
| İstediğiniz haritaya geçiş | : map haritaismi |

Hile

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Oyun içerisinde é tuşuna basarak aşağıdaki kodları yazabilirsiniz. Eğer konsol açılmıyorsa, oyunun kısayoluna "-dev" veya "-devuser" parametrelerini girmeniz gerekebilir.

Açıklama

Kod

- | | |
|--|----------|
| Tüm konsol komutlarını görmek için | : help |
| Ölümsüzlük | : tgm |
| Duvarlar içinden geçme | : tel |
| İşaretli nesneyi kilitleme | : lock |
| Kilit açma | : unlock |
| İşaretli düşmanı öldürme (eğer kimse işaretli değilse karakterinizi öldürür) | : kill |
| Yetenek puanı eklemek için | : modpcs |
| İstatistik puanı eklemek için | : modpca |

Tycoon City: New York

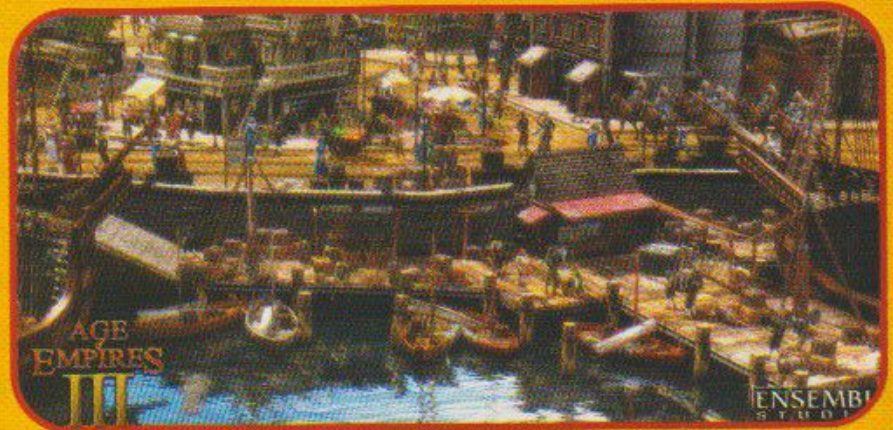
Açıklama

- 1000 upgrade puanı için: Oyun sırasında Ctrl, Alt ve U tuşlarına basılı tutun.
- 100 arazi seneti almak için: Oyun sırasında Ctrl, Alt ve B tuşlarına basılı tutun.
- 10,000 insan için: Oyun sırasında Ctrl, Alt ve A tuşlarına basılı tutun.
- 1.000.000 \$ almak için: Oyun sırasında Ctrl, Alt ve C tuşlarına basılı tutun. Bu kodla maksimum 10 milyon dolar alabilirsiniz.

Sims 2: Open for Business

Açıklama

- 1.000 \$ kazanmak için: Shift, Ctrl ve C tuşlarına basarak hile menüsü açın ve kaching yazıp Enter'a basın.
- 5.000 \$ kazanmak için: Shift, Ctrl ve C tuşlarına basarak hile menüsü açın ve motherlode yazıp Enter'a basın.
- Yaşlanmayı kaldırmak için: Shift, Ctrl ve C tuşlarına basarak hile menüsü açın ve aging off yazıp Enter'a basın.



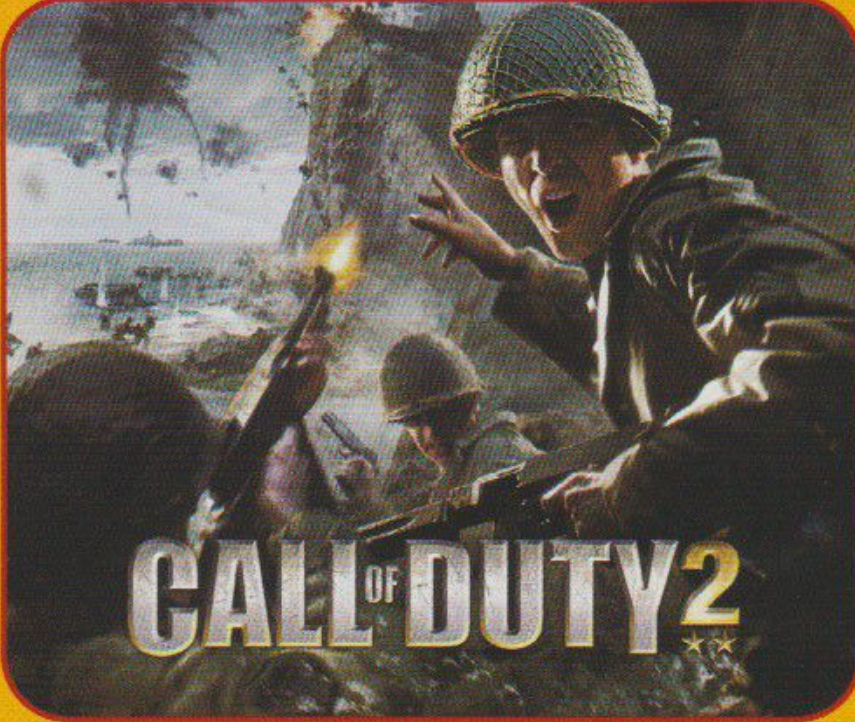
Age of Empires 3

Oyun sırasında Enter tuşuna basıp sohbet ekranını açın ve aşağıdaki kodları girin.

Açıklama

- Fog of War'u kaldırmak için: x marks the spot
- 10000 Yemek için: medium rare please
- 10000 Para için: give me liberty or give me coin
- 10,000 XP için: nova & orion
- İnşa ve kaynak toplama hızını artırmak için: speed always wins
- Senaryoyu kazanmak için: this is too hard

Hile



Call of Duty 2

Oyunun "Options" menüsünden konsolu aktifleştirdikten sonra, oyun içerisinde E tuşuna basarak konsolu açın ve yapımçı kodlarının tanınabilmesi için developer 1 komutunu girin. Daha sonra aşağıdaki hile kodlarını çalıştırabilirsiniz. Bu kodlar oyunun 1.0 sürümü için geçerlidir.

Açıklama

god	: Ölümsüzlüğü açar, kapatır.
give all	: Tüm silahları verir
give ammo	: Elinizdeki tüm silahların mermilerini doldurur.
ufo	: Uçmayı sağlar
noclip	: Duvarların içinden geçebilmek
notarget	: Düşman birimlerine karşı görünmezlik
moscow	: Red Army Training bölümünü başlatır.
demolition	: Demolition haritasını başlatır.
decoytrenches	: The Diversionary Raid haritasını başlatır.
decoytown	: Holding The Line haritasını başlatır.
elalamein	: El Alamein haritasını başlatır.
eldaba	: The End Of The Beginning haritasını başlatır.
tankhunt	: Repairing The Wire haritasını başlatır.
trainyard	: Railroad Station No. 1 haritasını başlatır.
downtown_assault	: Downtown Assault haritasını başlatır.
cityhall	: Stalingrad City Hall haritasını başlatır.
downtown_sniper	: Comrade Sniper haritasını başlatır.
libya	: Crusader Charge haritasını başlatır.
88ridge	: 88 Ridge haritasını başlatır.
toujane_ride	: Armoured Car Escape haritasını başlatır.
toujane	: Retaking Toujane haritasını başlatır.
matmata	: Assault On Matmata haritasını başlatır.
duhoc_assault	: The Battle Of Pointe Du Hoc haritasını başlatır.
duhoc_defend	: Defending The Pointe haritasını başlatır.
silotown	: The Silo haritasını başlatır.
beltot	: Prisoners Of War haritasını başlatır.
crossroads	: The Crossroads haritasını başlatır.
hill400_defend	: The Battle For Hill 400 haritasını başlatır.
hill400_assault	: Rangers Lead The Way haritasını başlatır.
bergstein	: Bergstein haritasını başlatır.
breakout	: The Brigade Box haritasını başlatır.
newvillers	: The Tiger haritasını başlatır.
rhine	: The Crossing Point haritasını başlatır.

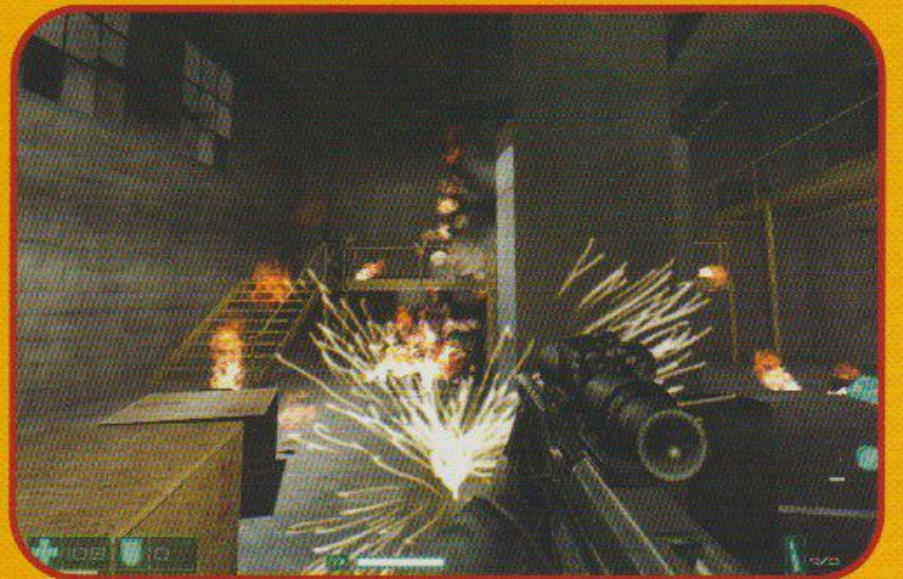
Hile



F.E.A.R.

Oyun içerisinde T tuşuna basarak, konuşma ekranını açın ve aşağıda yer alan kodları girin.

Kod:	Sonuç:
god	Ölümsüzlük
ammo	Mermi doldurur
armor	Zırhı yeniler
health	Sağlığı yeniler
guns	Tüm silahlar
kfa	Tüm silahlar, mermiler ve zırh
tears	Tüm silahlar sınırsız mermi
gear	Sağlığı artırır, refleksleri güçlendirir
poltergeist	Görünmezlik
maphole	Bölümü geçme
gimmegun pistol	Pistol verir
gimmegun dual pistols	Dual Pistols verir
gimmegun submachinegun	Sub Machinegun verir
gimmegun shotgun	Shotgun verir
gimmegun assault rifle	Assault Rifle verir
gimmegun semi-auto rifle	Semi-Automatic Rifle verir
gimmegun nail gun	Nail Gun verir
gimmegun cannon	Cannon verir
gimmegun plasma weapon	Plasma Weapon verir
gimmegun missile launcher	Missile Launcher verir
gimmegun turret	Turret verir
gimmegun frag grenade	Frag Grenade verir
gimmegun proximity	Trip Bomb verir
gimmegun remote charge	Pipe Bomb verir



Beklenen PC



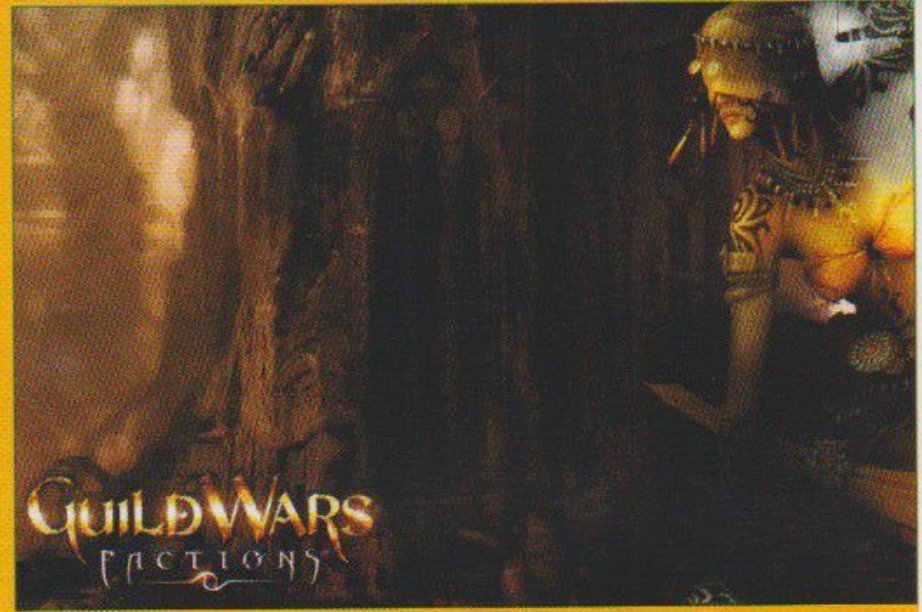
ÇOK YAKINDA

Oyun	Firma	Tarih
Half-Life 2: Aftermath	EA	2/6/2006
Zoo Tycoon 2: African Adventure	Microsoft	2/6/2006
Sensible Soccer	Kuju	9/6/2006
Darkstar One	Ascaron	16/6/2006
Night Watch	Ascaron	26/6/2006
Empire of Magic	Dusk2Dawn	30/6/2006
Titan Quest	THQ	30/6/2006
Deep Sea Tycoon: Diver's Paradise	eGames	Haziran 2006
EverQuest®II The Fallen Dynasty™	Sony Online Entertainment	Haziran 2006
Moscow to Berlin: Red Siege	Cinemaware	Haziran 2006
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Ubisoft	Haziran 2006
Rise & Fall: Civilizations At War	Midway	Haziran 2006
The Movies: Stunts & Effects	Lionhead	Haziran 2006
Cars	THQ	14/7/2006
Jaws Unleashed	THQ	21/7/2006
Dungeon Siege II: Broken World	2K Games	Temmuz 2006
Sid Meier's Civilization IV: Warlords	2K Games	Temmuz 2006
Faces of War	Ubisoft	Ağustos 2006
CivCity: Rome	2K Games	Yaz 2006
Perimeter: Emperor's Testament	1C Company	Yaz 2006
Broken Sword: The Angel of Death	THQ	15/9/2006
Company of Heroes	THQ	22/9/2006
Age of Pirates - Captain Blood	Playlogic	2006 Üçüncü Çeyreği
Archlord	Codemasters	2006 Üçüncü Çeyreği
Infernal	Playlogic	2006 Üçüncü Çeyreği
Maelstrom	Codemasters	2006 Üçüncü Çeyreği
P.R.I.S.M. - Threat Level Red	Playlogic	2006 Üçüncü Çeyreği
Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Interactive	Eylül 2006
Dark Messiah of Might & Magic	Ubisoft	Eylül 2006
Garfield 2	The Game Factory	Eylül 2006
Heroes of Annihilated Empires	GSC World Publishing	Eylül 2006
Legend of the Dragon	On Games	Eylül 2006
Resident Evil 4	Ubisoft	Eylül 2006
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Eylül 2006
Warhammer 40,000: Dawn of War - Dark Crusade	THQ	Eylül 2006

TÜM PLATFORMLARDA

EN ÇOK SATANLAR

2006 Mayıs ayı itibariyle en çok satan oyunlar listesi (Avrupa)



PC

Sıra	Başlık	Yayıncı
1	GUILD WARS: FACTIONS	NCSOFT EUROPE
2	TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADV WARFIGHTER	UBISOFT
3	THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS	ELECTRONIC ARTS
4	THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	TAKE 2
5	CHAMPIONSHIP MANAGER 2006	EIDOS
6	THE SIMS 2	ELECTRONIC ARTS
7	TOMB RAIDER: LEGEND	EIDOS
8	LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II	ELECTRONIC ARTS
9	FIFA WORLD CUP GERMANY 2006	ELECTRONIC ARTS
10	FOOTBALL MANAGER 2006	SEGA
11	WORLD OF WARCRAFT	VIVENDI UNIVERSAL GAMES
12	AGE OF EMPIRES III	MICROSOFT
13	CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER	UBISOFT
14	ROME: TOTAL WAR - GOLD EDITION	SEGA
15	BATTLEFIELD 2	ELECTRONIC ARTS
16	STAR WARS: EMPIRE AT WAR	LUCASARTS
17	BLACK & WHITE 2: BATTLE OF THE GODS	ELECTRONIC ARTS
18	BLACK & WHITE 2	ELECTRONIC ARTS
19	PIPPA FUNNELL: TAKE THE REINS	UBISOFT
20	THE SIMS 2: NIGHTLIFE	ELECTRONIC ARTS

PS2

Sıra	Başlık	Yayıncı
1	FIFA WORLD CUP GERMANY 2006	ELECTRONIC ARTS
2	TOMB RAIDER: LEGEND	EIDOS
3	THE GODFATHER	ELECTRONIC ARTS
4	BUZZ! THE BIG QUIZ	SONY COMPUTER ENT.
5	FIFA STREET 2	ELECTRONIC ARTS
6	ICE AGE 2: THE MELTDOWN	VIVENDI UNIVERSAL GAMES
7	BLACK	ELECTRONIC ARTS
8	DRIVER: PARALLEL LINES	ATARI
9	CHAMPIONSHIP MANAGER 2006	EIDOS
10	DRAGON QUEST: JOURNEY OF THE CURSED KING	SQUARE ENIX EUROPE

XBox

Sıra	Başlık	Yayıncı
1	FIFA WORLD CUP GERMANY 2006	ELECTRONIC ARTS
2	THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	TAKE 2
3	TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADV WARFIGHTER	UBISOFT
4	TOMB RAIDER: LEGEND	EIDOS
5	BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT	ELECTRONIC ARTS
6	PROJECT GOTHAM RACING 3	MICROSOFT
7	FIGHT NIGHT ROUND 3	ELECTRONIC ARTS
8	TOP SPIN 2	TAKE 2
9	BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII	UBISOFT
10	KAMEO: ELEMENTS OF POWER	MICROSOFT

4X Strateji türünün başarılı oyunu

GALACTIC CIVILIZATIONS II

Dread Lords

İnanılmaz kapsamlı bir oyun olduğu için sadece kilit noktalara değinmeye çalıştık.

Pek tabii ki bu bizlerin görüşü ama Master of Orion'dan bu yana piyasaya sürülen en başarılı 4X strateji başlığının Galactic Civilizations 2: Dread Lords olduğunu düşünüyoruz. Eğer bilim kurgu hayranıysanız ve sıra tabanlı strateji oyunları hoşunuza gidiyorsa, tam da oyununu bulduğunuzdan şüpheleniz olmasın. Son derece dengeli ve ustalıkla tasarlanmış bir oyun olmasının yanında, Dread Lords'un görünen tek eksikliği biraz zor olması. Özellikle de türün yabancıları olanlar neyin ne olduğunu anlama konusunda sıkıntı çekebilirler. Oyun içi eğitim bölümleri bir nebze de olsa yabancıları üzerlerinden atmaya yardımcı olmakta, ancak kesinlikle çok yetersiz kaldığı da ortada. Bir süredir sizlerden oyun hakkında bir hayli fazla soru aldığımız

için, bu sayımızda Dread Lords'u en azından kendi keşfettiğimiz kadarıyla masaya yatırmaya karar verdik. Sizlerin oyuna nereden ve nasıl başlaması gerektiği yönünde ve bazı stratejik hesaplar konusunda bildiklerimizi aktarmaya çalıştık.

Başlıyoruz

Oyunu kurup çalıştırdıktan sonra ana menü sizleri karşılıyor.

Buradan isterseniz önce eğitim bölümlerini oynayabiliyor, bir anlamda eğitim bölümlerinin devamı olarak nitelendirilebilen ve hikaye akış mekanizmasına sahip campaign moduna geçebiliyor veya oyunun esas bölümü oluşturan SandBox veya Metaverse oyun modlarından birini seçebiliyorsunuz. Biz burada eğitim ve campaign modlarını tümüyle es geçiyoruz. SandBox ve

OYUNDAN

IRKLAR VE ÖZELLİKLERİ

Oyunda önceden yaratılmış ırk seçenekleri ve istatistiksel artıları

Terran Alliance

Araştırma: 10

Ticaret: 25

Morale: 10

Diplomasi: 25

Sağlık puanı: 10

Ticaret rotaları: 1

Lojistik: 6

Başlangıç teknolojileri:

Xeno Communications, Hyper Drive, Xeno Engineering.

Metaverse modları arasındaki farka değinecek olursak, aslında işleyiş açısından aralarında çok belirgin ayrılıklar bulunmuyor. SandBox oyun seçeneği bazı modları kullanmanıza izin verirken Metaverse'de böyle bir imkanınız yok. Metaverse seçeneğinde oyunu bitirdikten sonra, toplam puanınızı yapıcı firmanın web sitesine gönderebiliyor ve başarınızı diğer oyuncularla bir şekilde kıyaslama imkanına sahip oluyorsunuz. Şimdilik bu bizi ilgilendirmiyor ve SandBox oyun seçeneğine tıklıyoruz.

Ön ayarlar

Yeni oyun tuşuna bastıktan hemen sonra bizleri Universe Setup yani Evren Ayarları menü karşılıyor. Bu ekranda ayarlayabileceğiniz bazı unsurlar yer almakta. Örneğin, ne kadar uzun bir oyun süresi istiyorsanız galaksi boyutunu o şekilde büyütüp küçültme imkanınız var, ki galaksinin boyutları 3 x 3 sektörden 16 x 16 sektöre kadar değişik değerler alabiliyor. Eğer sadece birkaç saat içinde oyunu bitirmek amacındaysanız, orta büyüklükteki haritaların altında kalmanız gerekmekte. Senaryo Seçimi, oyunun kazanma durum ve kurallarını belirleyebildiğiniz bir bölüm, ki ilk



oyunlarınızda normal seçeneğinde bırakabilirsiniz.

Ekranın altında gördüğünüz kutucuklara evreninizi yapılandırırken etkili olan etmenler. Buradan oyunun AI'dan bağımsız zorluk seviyesini belirleyebilirsiniz. Yıldız yoğunluğu kontrolü, galaksinin üzerindeki yıldızların birbirlerine olan mesafesini kontrol eden bir seçenek. Eğer çok yakın ilişkiler kurmak istiyorsanız, yoğunluğu arttırabilir veya uzay dediğin biraz boşluklu olmalı diye düşünüyorsanız, bu değeri azaltarak yıldızların harita üzerinde mümkün olduğunca yayılmasını sağlayabilirsiniz. Technology oranı, oyununuzdaki araştırmaların hızını belirleyen bir seçenek. Yani oyun içerisinde araştırmaların ne kadar

çabuk yapılabileceğinin bir göstergesi. Eğer teknoloji ağacının dallarını hızlı bir şekilde tırmanmak istiyorsanız bu seçeneği Very Fast'e çekebilirsiniz, ancak unutmayın rakipleriniz de aynı hızla teknolojiler geliştirebileceklerdir.

İrk seçimi

Bir sonraki ekranda önceden hazırlanmış ırklardan birini veya kendi yaratacağınız bir ırkı seçebiliyorsunuz. Yine ilk oyunlarınız için konuşuyoruz, önceden hazırlanmış ırklardan birini seçmenizde fayda var. Seçimi yaparken, ne tarz bir oyun sergileyeceğinizi de belirlemeniz gerekli. Nitekim her ırkın kendine has özellikleri, avantaj ve dezavantajları bulunmakta. Örneğin "ben oyunda işimi diploması yoluyla halledeceğim" diyorsanız, İnsan ırkı iyi bir seçenek olacaktır. Savaşçı bir tutum sergilemek istiyorsanız Dregin İmparatorluğu'nu seçebilirsiniz. Dedikimiz gibi tümüyle oynayıp tarzınıza göre bir durum. Bir sonraki ekranda, seçtiğiniz ırkın genel özellikleri aktarılmakta ve burada politik durum, renk düzeni, gemi görünüşleri ve başlangıç teknolojileri gibi ayarlanabilir unsurlar bulunuyor. "Abilities" sekmesinin

İPUCU

IRKLAR VE ÖZELLİKLERİ

Dregin Empire

Silahlar: 20

Morale: 25

Askeri üretim: 20

Araştırma: 10

Sağlık puanı: 10

Askerleşme: 20

Lojistik: 7

Başlangıç teknolojileri:

Galactic Warfare, Hyper Drive, Xeno Engineering, Stellar Cartography.

Altarian Republic

Ekonomi: 10

Morale: 20

Şans: 30

Yaratıcılık: 30

Lojistik: 5

Başlangıç teknolojileri:

Xeno Communications, Hyper Drive, Xeno Engineering, Stellar Cartography.

Acrean Empire

Morale: 20

Sosyal üretim: 20

Askeri üretim: 20

Sağlık puanı: 10

Askerleşme: 10

Lojistik: 7

Başlangıç teknolojileri:

Galactic Warfare, Hyper Drive, Xeno Engineering, Xeno Communications, Xeno Economics, Stellar Cartography.

Torian Confederation

Morale: 25

Nüfus artışı: 10

Sosyal üretim: 20

Ticaret: 10

Alicılar: 1

Şans: 10

Cesaret: 20

Bağlılık: 10

Lojistik: 6

Başlangıç teknolojileri:

Galactic Warfare, Hyper Drive, Xeno Engineering, Xeno Industrial Theory, Xeno Economics, Stellar Cartography.





altından yine belirleyeceğiniz oynanış tarzına göre, elinizde mevcut bulunan puanları, ırkınızın çeşitli istatistiksel özelliklerini arttırabilmek için harcayabiliyorsunuz. Özellikleri arttırırken birkaç seçeneğe sahip oluyorsunuz, bunların açıklamaları ve kaç puana mal olacakları yanlarında belirtilmekte.

İPUCU

IRKLAR VE ÖZELLİKLERİ

Yor Collective

Ekonomi: 10
Morale: 10
Askeri üretim: 20
Askerleşme: 20
Bağlılık: 100
Lojistik: 8
Minyatürizasyon : 25
Başlangıç Teknolojileri: Galactic Warfare, Hyper Drive, Xeno Engineering, Xeno Industrial Theory, Ion Drive, Xeno Economics, Stellar Cartography.

Dominion of Korx

Ekonomi: 15
Ticaret: 25
Askerleşme: 10
Ticaret rotaları: 3
Cesaret: 10
Lojistik: 6
Başlangıç teknolojileri: Galactic Warfare, Hyper Drive, Xeno Engineering, Ion Drive, Stellar Cartography.

Bir sonraki ekrana geçtiğinizdeyse, rakiplerinizi seçebileceğiniz bir menü sizleri karşılıyor. Bu ekran bir anlamda oyunun yapay zekasının ve genel zorluğunun ayarlanabildiği bölüm. Oyunda Cakewalk ve Suicidal aralığında 12 farklı zorluk seviyesi var. Tavsiyemiz Easy'de ve 2 en fazla da 4 rakip seçeneğiyle oyuna başlamanız. Zamanla oyun konseptlerini kavramaya başladıkça hem zorluk hem de rakip sayısını arttırabilirsiniz.

İlk sıranız

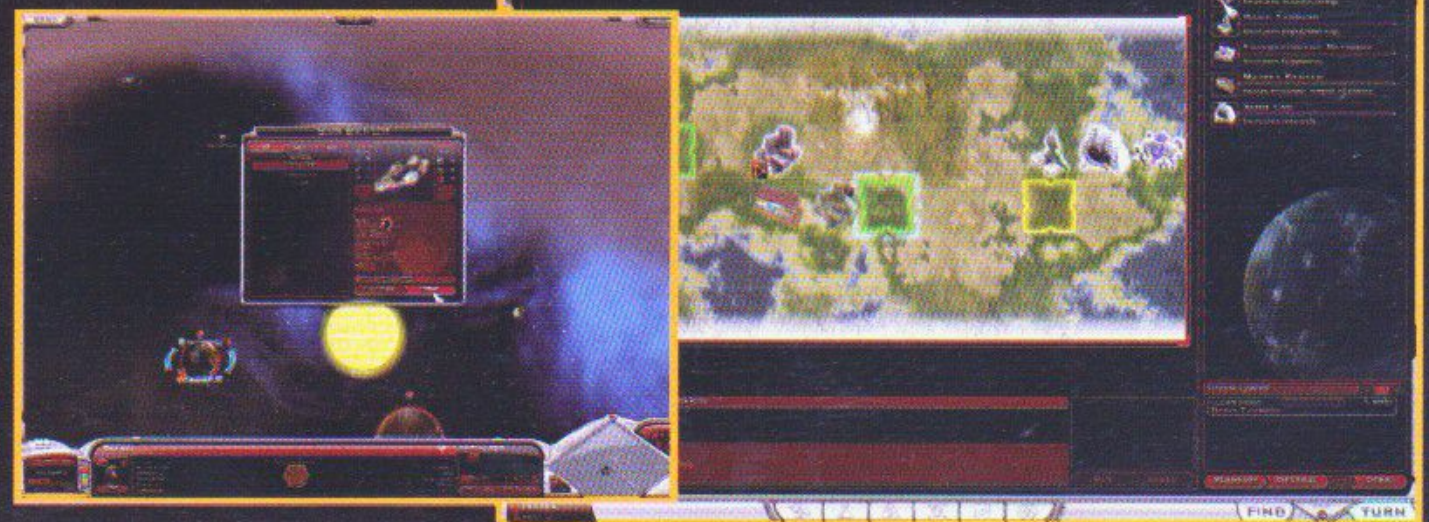
Oyunun açılış mesajını geçtikten sonra sizi bir teknoloji ekranı karşılayacaktır. Varsayılan ayarlarda bu ekranı 3 parçaya ayrılmış bir şekilde göreceksiniz. Sol üstte yer alan bölümde, şu an için araştırabileceğiniz teknolojilerin listesi ve ne kadar bir süre içinde araştırmanın biteceğine dair

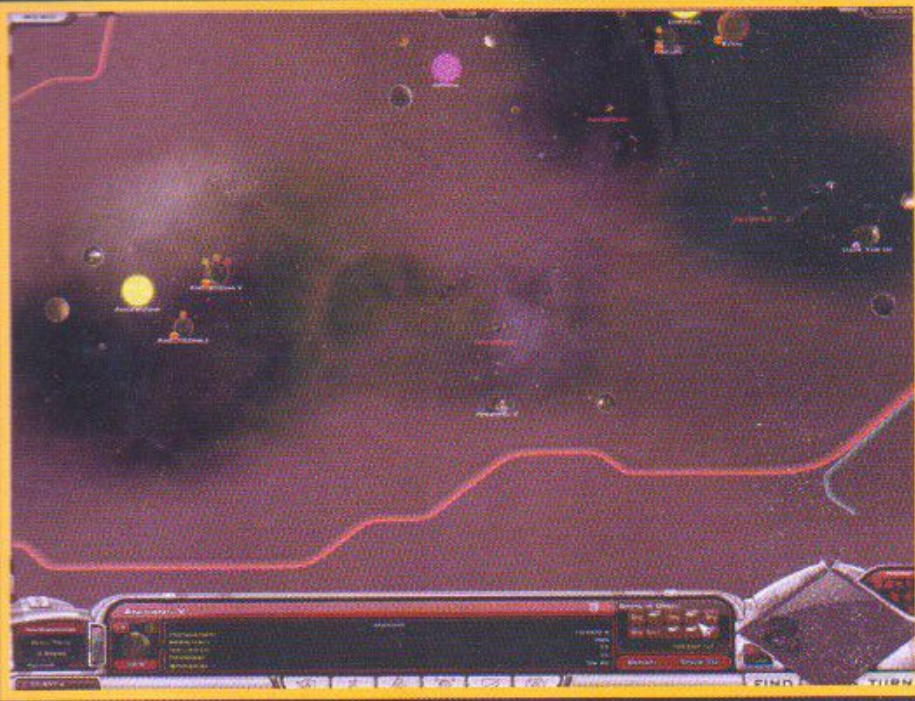
bilgiler yer almakta. Sağ üstteyse, teknolojinin açıklaması ve bittiği zaman ne gibi artılar getireceği, hangi teknolojiye bağlanabileceği gibi açıklama bilgileri bulunmakta. Altta yer alan bölümdeyse, teknoloji ağacının tümünü görebiliyorsunuz ve sol alt köşede bulunan "More" tuşuna bastığınızda, teknoloji ağacı, ekranın tümünü kaplayabiliyor. Eski görünüme dönmek içinse "Less" tuşuna basıyorsunuz.

İrkinizin başlangıç teknolojilerine bağlı olarak ilk birkaç teknolojik araştırma değişebilir. Ancak genel olarak en güzel başlangıç teknolojileri ya New Propulsion Techniques ya da Universal Translator olacaktır. Tabii ki burada da kurmayı düşündüğünüz imparatorluğun faydasına

olacak ve kendi oynanış tarzınıza uygun düşecek seçimler yapmanız gerekecek. Eğer başlangıç gezegeniniz galaksinin uzak bir köşesindeyse, öncelikle gemilerinizin daha hızlı gidebilmesi için yeni motorlar geliştirmeyi düşünebilirsiniz. Benzer bir şekilde hemen yakınlarınızda bir diğer ırkın gezegeni varsa, Universal Translator'ı geliştirerek, hemen bu ırkla iletişime geçebilirsiniz.

Başlangıç teknolojinizi seçtikten sonra, gezegen yönetim ekranına geçiş yapılmakta. Ekranın sağ tarafında gezegeninize inşa edebileceğiniz bina seçeneklerini görebilirsiniz. Her binanın kendine özgü bir yapım ve bakım maliyeti, yapım süresi ve getirileri bulunmakta. Gezegeniniz üretim kapasiteni

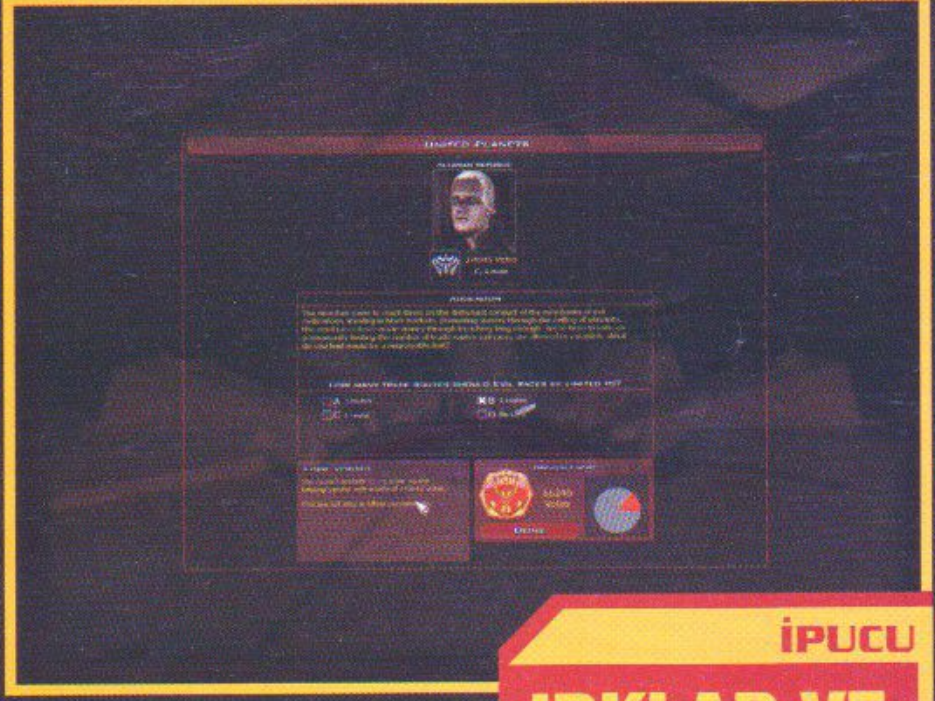




arttırabilmek için üretim binaları, teknolojik araştırmalar için teknoloji binaları, yiyecek stoklarını arttırabilmek için yiyecek üretim merkezleri, halkın moralini yükseltebilmek için eğlendirme tesisleri gibi binalar inşa edebilirsiniz. Her gezegen Planet Quality, yani "Gezegen Kalitesi" olarak adlandırılan ve oyunun ilerleyen aşamalarında çeşitli teknolojiler geliştirildikten sonra yükseltilebilen birer puana sahip. Bu puan aynı zamanda gezegen üzerine kaç bina inşa edilebileceğinin de bir göstergesi. Başlangıç olarak ana gezegeninizde bir Basic Factory, yani fabrika binası inşa edebilirsiniz. Bu arada belirtelim oyunda para birimi "bc" olarak adlandırılmış ve başlangıçta 5000 bc'lik bir bütçeniz bulunuyor. Bina inşasında temelde iki alternatifiniz bulunuyor. Ya direkt olarak binayı satın alabilir ve hemen gezegene monte edebilir ya

da belirli bir süre inşasını bekleyebilirsiniz. İlk binanın hemen satın alınması üretimi arttırabilmeniz açısından önemli bir nokta. Satın alma işlemlerinde, ki bu daha sonra uzay gemileri için de geçerli, peşin veya taksitle ödeme seçeneklerine de sahipsiniz. Tabii ki o anki ekonomik durumunuza bağlı olarak karar vermeniz gereken bir durum, fakat peşin ödemelerde daha karlı olduğunuz şüphesiz.

Gezegenler bazı bonuslar da içerebiliyorlar. Örneğin yiyecek üretimi bonusu veya araştırma bonusu gibi. Böyle artı özelliklere sahip olan alanlara, uygun olan binaları inşa etmeniz gelirlerini katlamanıza yardımcı olacaktır. Eğer ana gezegeniniz herhangi bir bonusla sahip değilse, dengeli bir binalaşmaya gitmeniz mantıklı bir durum. Ana gezegeniniz için ideal bir yerleşim planında; 2 Basic Factory, 2 Xeno Lab, 1 Basic



İPUCU

IRKLAR VE ÖZELLİKLERİ

Drath Legion

Ekonomi: 10
Savunma: 50
Askeri üretim: 25
Morale: 10
Diplomasi: 25
İspiyonaj: 50
Ticaret rotaları: 1
Bağlılık: 10
Lojistik: 6
Başlangıç teknolojileri: Galactic Warfare, Hyper Drive, Xeno Engineering, Xeno Industrial Theory, Ion Drive, Stellar Cartography.

Thalan Empire

Nüfus Artışı: 20
Sosyal üretim: 20
Askeri üretim: 20
Araştırma: 10
Bağlılık: 40
Lojistik: 6
Minyatürizasyon : 10
Başlangıç teknolojileri: Hyper Drive, Xeno Engineering, Xeno Industrial Theory, Space Militarization, Xeno Economics, Stellar Cartography.

Iconian Refuge

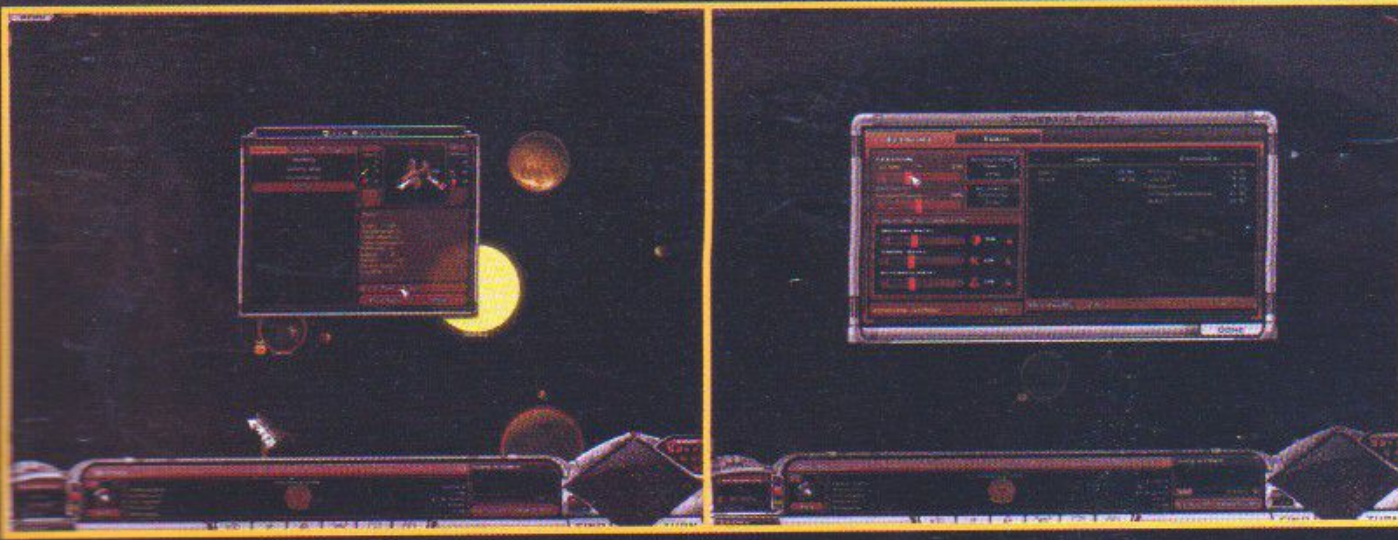
Ekonomi: 10
Araştırma: 20
Lojistik: 7
Başlangıç teknolojileri: Hyper Drive, Xeno Engineering, Starship Defenses, Xeno Economics, Armor Theory, Stellar Cartography.

Farm, 1 Marketplace, 1 Entertainment Center ve açıldığında 1 Embassy binası inşa etmeniz mantıklı bir yaklaşım. Nitekim ana gezegen sadece oyunun kolonileşme sürecinde faydalı bir konumda. Daha sonra yeni gezegenler elde ettikçe, uygarlığınızın çeşitli üretim merkezlerini dağıtabilirsiniz. Örneğin bir gezegeni üretime adayarak, bir diğerini araştırma merkezi, bir diğerini de ticaret merkezi haline getirebilirsiniz. Ancak ana gezegende dengeli bir yapılanmaya sahip olmanız şart.

Galaksiye açılıyoruz

İlk binanızı inşa ettikten sonra nihayet galaksimize göz atabilme imkanına kavuşuyoruz. Eğer Terrans ırkını seçmediyseniz, Stellar Cartography teknolojisi sayesinde galaksideki tüm yıldız ve gezegenleri mini harita üzerinde görebilirsiniz. Ana gezegeninizin hemen





yanında iki uzay gemisi göreceksiniz, bunlardan biri sizin bayrak geminiz, diğeryse bir koloni gemisi. Başlangıç yıldız sisteminde PQ'su 4 olan bir gezegen göreceksiniz, hemen ilk koloni geminizi burada harcamaya kalkmayın, nitekim PQ'su en az 8 olan bir gezegenden işe başlamak sizin hayrınıza olacaktır. Nitekim koloni gemileri hiç de ucuz maliyetlere sahip değiller ve yapımları oyunun ilk başlarında haftalarca sürebiliyor. Bayrak geminizi derhal en yakındaki yıldız sistemine gönderebilirsiniz. Bu sırada etraftaki anomali veya uzay kaynak noktalarına da dikkat etmelisiniz. Anomaliler size para veya çeşitli diğer artılar kazandıracak noktalardır. Eğer yakınlarda bir anomali görüyorsanız, bayrak geminizi öncelikle buraya gönderip, rakiplerinizden önce bu bonusları elde etmeniz gerekmektedir. Benzer şekilde uzay kaynak noktaları da imparatorluğunuz için çeşitli artılar kazanabileceğiniz noktalar. Bunlardan faydalanabilmek içinse, öncelikle bir constructor inşa ederek, kaynak noktasında bir uzay istasyonu kurmalısınız.

"Turn" tuşuna basmadan önce, ana gezegeninize giderek yeni bir koloni gemisi alabilirsiniz, ki bu işlemi de yerine getirdikten sonra ikinci turn'e geçebilirsiniz. İmparatorluğunuzun ilk adımları atıldı bile, sırada

genişlemek var.

Genişliyoruz

Oyunun neredeyse ilk 50 turn'ü boyunca genişleme safhası devam ediyor ve bu safha boyunca yeni gezegenlere koloniler kurarak, binalar inşa edip bir şekilde üretim veya ekonominizi genişletmeye çalışıyorsunuz. Biraz önce de değindiğimiz gibi galaktik harita üzerinde göreceğiniz herhangi bir anomaliyi kaçırmamanız gerekmekte. Bu aşamada belirtmemiz gereken, çok hızlı bir büyümeye kalkmamanız. Yeni gezegenler diğer taraftan yeni maliyetleri de beraberinde getirmekte. Sınırlı sayıdaki gezegeni dengeli ve masrafları kontrol altında tutarak geliştirmeniz en mantıklısı. İlk birkaç koloninizde, peşi sıra binalar inşa etmeniz yerine, ilk fabrikalarının ardından bir süre rolantiye alabilirsiniz. Çok hızlı büyümeyin derken, örneğin PQ'su 18 bir gezegen bulduğunuzda da hemen bir koloni gemisi edinip, en kısa

zamanda ele geçirmeyin demiyoruz size. Artık oyunun ve galaksi haritasının düzenine göre, bir denge oluşturmanız gerekiyor.

Bu evre boyunca, halkınızı mutlu etmeniz çok önemli. Çünkü mutlu halk daha çok vergi verecek insanlar anlamına gelir. Eğer vergiler çok artarsa, halkın onayı düşebilir ve daha az vergi toplarsınız. Approval yani onay düzeyini % 70'in üzerinde tutacak şekilde bir vergilendirme idealdir.

Etkinizi kaybetmeyin

Kolonilerinizi etki alanınızın dışında kalacak gezegenlere kurmamaya çalışın. Ana gezegeninizle arasında birkaç yıldız sistemi olan gezegenlerde böyle bir problemle karşılaşabilirsiniz. İlk 4 veya 5 koloninin ardından PQ'su daha düşük gezegenlere yönelebilirsiniz. Ancak yakınlarda güçlü bir koloniye sahip olduğunuz PQ'su yüksek bir gezegen varsa, bu düşük PQ'lu gezegenleri rakiplerimize de bırakabilirsiniz. Nitekim



SÜPER PROJELER

Bu projelerden sadece birini inşa edebilirsiniz. Düşman birimlerinin yaptığı bir projeyi ele geçirerek, kendi yararınıza kullanabilirsiniz.

Manufacturing Capital

Maliyet: 250 SP

Bakım masrafı: 0

Üretim bonusu: 50

Ekonomi bonusu: 10

Teknoloji gerekliliği: Xeno Industrial Theory

Technological Capital

Maliyet: 400 SP

Bakım masrafı: 0

Araştırma Bonusu: 100

Teknoloji gerekliliği:

Advanced Computing

Economic Capital

Maliyet: 200 SP

Bakım Masrafı: 0

Ekonomi Bonusu: 50

Teknoloji Gerekliliği: Trade

Political Capital

Maliyet: 150 SP

Bakım masrafı: 0

Moral bonusu: 50

Etki bonusu: 25

Teknoloji gerekliliği: Star Democracy

Spin Control Center

Maliyet: 400 SP

Bakım masrafı: 0

Güç katlayıcı: 5.0

Teknoloji gerekliliği:

Total Majesty

Not: Bu binayı yörüngesinde çok sayıda büyük gemiye sahip bir gezegeninize inşa edin ve askeri sıralamada anında birinciliğe yükselin.

Hyperion Fleet Defense

Maliyet: 1000 SP

Bakım masrafı: 0

Teknoloji gerekliliği:

Advanced Planetary Defense

BİLGİ

SÜPER PROJELER

Re-education Center

Maliyet: 600 SP

Bakım masrafı: 0

Teknoloji gerekliliği:

Cultural Domination

Secret Police Center

Maliyet: 600 SP

Bakım masrafı: 0

Moral Bonusu: 20

Teknoloji gerekliliği:

Good and Evil

Not: 600SP'ye gezegenin moralini artırabilecek daha iyi bir çözüm bulabilirsiniz.

Hyperion Shipyard

Maliyet: 1000 SP

Bakım masrafı: 0

Gemi hızı bonusu: +1

Teknoloji gerekliliği:

Master Hull Building

Omega Defense System

Maliyet: 800 SP

Bakım masrafı: 0

Etki: Yörüngedeki gemilerin sağlık puanını ikiye katlar

Teknoloji gerekliliği:

Planetary Defense

Hyperion Re-Supply Center

Maliyet: 500 SP

Bakım masrafı: 0

Etki: Menzilini % 25 artırır

Teknoloji gerekliliği:

Expert Logistics

Artificial Slave Center

Maliyet: 800 SP

Bakım masrafı: 3

Etki: AbilityFactor 0.5

Teknoloji gerekliliği:

Concepts of Malice

Hyperion Shrinker

Maliyet: 800 SP

Bakım masrafı: 0

Etki: + % 15

minyatürizasyon

Teknoloji gerekliliği:

Expert Miniaturization



yeterince etkin konuma geldiğinizde bu gezegenler sizin uygarlığınıza katılmak isteyebilirler ve bu da sizin bir koloni gemisinden kar etmenizi sağlar. Ancak asla düşman birimlerinin imparatorluğunuzu bölmesine izin vermeyin. Nitekim bu uzak gezegenlerinizdeki etkinizin azalmasına neden olabilir.

Yeni teknolojileri, yine oynayıp tarzınıza bağlı olarak ve imparatorluğunuzun ihtiyaçları doğrultusunda geliştirmeniz gerekiyor. Göreceli olarak değişebildiği için burada izlenebilecek ideal bir teknoloji sıralaması yapamayız. Eğer savaşçı bir tutum sergileyecekseniz, tabii ki de Galactic Warfare dalı üzerinde yoğunlaşmanız gerekir. Ancak bu dalda sadece yeni silah seçenekleri geliştirebilirsiniz. Örneğin lojistik teknolojilere sahip olmadan, çok küçük gemi hacimlerine sahip olacak ve dilediğiniz kadar güçlü gemiler inşa edebilmeniz mümkün olmayacaktır. Benzer bir şekilde eğer, yeni motor teknolojileri geliştirmezseniz, sırf çok güçlü olan gemileriniz yerlerine vaktinde ulaşmadığı için bazı kritik savaşları kaybedebilirsiniz. Öncelikle oyunun teknoloji ağacını çok iyi bir şekilde gözden geçirmeli ve öncelikli yol haritanızı belirlemelisiniz.

Gezegenleri özelleştirmek

Farklı görüş ve uygulamalar olabilir, yani her gezegende mutlak inşa edilmesi gereken binaların varlığından bahsedilebilir. Ancak biz burada dengeli bir üretim yerine, sadece belli konular üzerine yoğunlaşan özel gezegen yönetiminden bahsedeceğiz. Diyelim ki PQ'su 12'nin üzerinde güzel bir gezegen buldunuz ve hemen üzerine bir koloni kurdunuz.

Eğer herhangi bir diğer üretim bonusuna sahip değilse gelin bu gezegeni bir para makinesi haline getirmeye çalışalım. Önce gezegenimize bir veya iki tane fabrika inşa edelim. Ardından 2 yiyecek üretim tesisi ve 4 eğlence merkezi kuralım. Geri kalan tüm boş alanlarıysa ekonomi binalarıyla dolduralım. Teknoloji ağacında ilerledikçe, bu binaların dağılımında değişiklikler yapmak isteyeceksiniz. Ancak unutmayın, yiyecek üretim tesisi / eğlence merkezi oranı 1:2 şeklinde olmalı. Böyle bir gezegenin her turn'de 100 be'nin üzerinde bir gelir kazanması mümkün, üstelik bu kazancın çok az bir kısmı giderlere ayrılıyor. Nitekim sadece iki fabrikamız var, bu yüzden de bakım maliyetleri düşük. Araştırma merkezine sahip olmadığınız için bu

konuya ayrılan bir bütçe de yok. Bu şekilde geliştirdiğiniz bir gezegeni Ekonomik Başkentiniz olarak da şekillendirebilirsiniz.

Benzer bir şekilde üzerinde üretim bonusları bulunan bir gezegeni de bir üretim cenneti haline getirebilirsiniz. Yanlış anlaşılmasın üretim gezegeni, tümüyle fabrikalardan oluşmalı gibi bir kaideden bahsetmiyoruz, ki bu zaten yanlış olurdu. Nitekim bazı özel binalar için yer ayırmanız gerekli. Bir üretim gezegeni için, 4 ila 6 arasında fabrika binası inşa etmeniz yeterli. v1.1 yamasıyla birlikte, kullanılmayan sosyal üretim puanları, herhangi bir gezegen geliştirici faaliyette bulunmuyorken, heba olmayıp askeri üretime dahil edilmeye başlandı. Herhangi bir gemi inşası söz konusuysa, kullanılmayan bu sosyal üretim miktarı buraya transfer edilmekte. Eğer gezegende askeri bir üretim de söz konusu değilse bu kez be'ler hazineye geri dönüyor. Yani artık kullanmadığınız üretime para ödemek zorunda değilsiniz. Üretiminizin can damarları olduklarından, bu tür gezegenlerinizle çok yakından ilgilenmelisiniz. Asla hiçbir şey üretmeden boş boş oturmalarına izin vermemelisiniz.

Üzerinde araştırma bonusu bulunan bir gezegeni de salt bu unsur için özelleştirebilirsiniz. Üretim gezegeninin tersine, araştırma gezegeninde tüm boş alanları, bir veya iki fabrika ve bir eğlence merkezi inşa ettikten sonra tümüyle araştırma binalarıyla doldurabilirsiniz. Bir kere tüm binaların inşası sona erdi mi, bırakın bu gezegenler kendi kendilerine araştırmalarına devam etsin. Oyun boyunca bir daha uğramasanız da olur.



PSP Airplay FM Verici



PSP Hoparlör Sistemi



PSP Film Doku



PSP Kılıf & Ekran Koruyucu



PSP Evrensel Film Kayıt Cihazı



PSP Güç, Docking Station



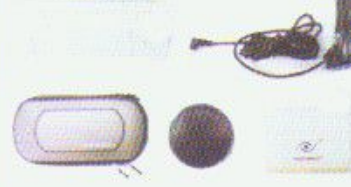
Evrensel PSP&DS Harici Pil



PSP UMD Kule



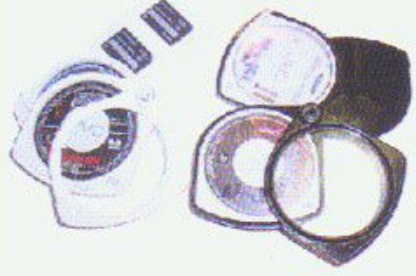
PSP Şarj Aygıtı



PSP DELUXE KIT
-PSP Multi-Disk Kutusu
-PSP Araba Şarjı
-PSP Oyun Kılıfı
-Analog Stick, PSP GPack



PSP STARTER KIT
-PSP Araba Şarjı
-PSP Kutusu
-PSP Multi-Disk Kutusu



PSP Sürgülü UMD Kutusu



PSP Bass\Amp Kulaklık



PSP Koruyucu



PSP UMD Disk Temizleme Kiti



DS STARTER KIT
-DS Kulaklık
-DS Araba Şarjı
-DS Çanta



PS2 Slim için Monitör



Kablosuz Dans Pisti Revolution 2 PSX/PS2



DS DELUXE KIT
-DS Kulaklık
-DS Araba Şarjı
-Docking Station
-DS Oyun Kutusu
-DS Çanta



PS2 Rocker Ped 2.5 e



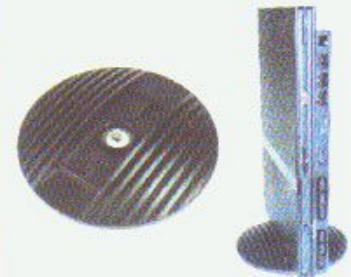
Kablosuz Son Dövüş Kumandası PS2/ XBOX



-Justice League PS2 Ped
-Justice League PS2 Twin Pack Ped



SONY PS2™ için ROCKER PED 2.5e COMBO



PS2 Slim için Dikey Stand



PS2 DVD Kumanda



DS EXTREME KIT
-DS Kulaklık
-Ekran&Touch Panel Koruyucu
-DS Araba Şarjı
-Docking Station
-DS Oyun Kutusu
-DS Çanta



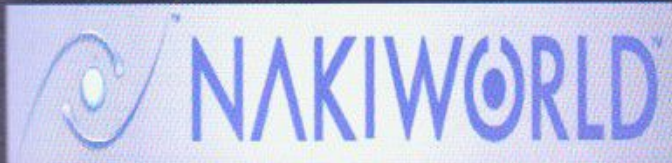
Dans Pisti Revolution Deluxe PS2/XBOX



GB Micro Başlangıç Seti



G-PAK™ Konsol Düzenleyici & Seyahat Kutusu



www.naki-world.com



www.alsanonline.com



www.digimaxi.com

DİGİTAL EĞLENCE VE ALIŞVERİŞ MERKEZİ

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ **ALSAN ELEKTRONİK**

Adres: Koşuyolu Mh. Katip Salih Sk. No:30 Koşuyolu 34718 - İstanbul - TÜRKİYE

Tel: (0216) 340 06 06 Fax: (0216) 340 06 08 e-mail: sales@alsanonline.com

Microsoft®

"High Definition Laser Technology"
ile farkı keşfedeceksiniz.



Wireless Laser
Desktop 6000



Wireless Laser
Mouse 6000

Farkı Keşfedin
Microsoft® Donanım



Wireless Notebook Laser
Mouse 6000

GOLD ALTUNİZADE 0216 444 91 11 GOLD BAĞÇELİEVLER 0212 414 09 09 GOLD KADIKÖY 0216 444 91 11

GOLD AKŞEHİR 0332 812 05 01 • GOLD ADAPAZARI 0264 279 96 78 • GOLD ADANA 0322 456 11 44 • GOLD AFYON 0272 214 14 40 • GOLD BAKIRKÖY 0212 542 91 60 • GOLD BOSTANCI 0216 658 94 65 • GOLD BURSA 0224 221 89 89
GOLD ÇORLU 0282 853 23 75 • GOLD ÇERKEZKÖY 0282 726 22 82 • GOLD DIYARBAKIR 0412 223 88 00 • GOLD DENİZLİ 0258 263 82 82 • GOLD ESKİŞEHİR 0222 221 43 43 • GOLD ERZURUM 0442 233 52 71
GOLD GAZİANTEP 0342 231 94 34 • GOLD GEBZE 0262 646 27 00 • GOLD İZMİR REAL 0262 332 00 99 • GOLD İZMİR BELSA 0262 323 04 10 • GOLD KARTAL 0216 353 50 30 • GOLD KEREĞLİ 0372 323 86 58 • GOLD KAYSERİ 0352 222 91 42
GOLD KADIKÖY-1 0216 349 18 49 • GOLD KADIKÖY-2 0216 349 21 45 • GOLD KADIKÖY ROYAL 0216 330 47 54 • GOLD KOZYATAĞI 0216 385 34 00 • GOLD MARDİN 0482 212 61 61 • GOLD MERKEZ 0216 542 00 00
GOLD MİCİDİYEKÖY GNG 0212 356 50 50 • GOLD NUSAYBİN (MARDİN) 0482 416 01 11 • GOLD PENDİK 0216 354 78 64 • GOLD SAMSUN 0362 234 06 57 • GOLD TRABZON 0462 322 44 29 • GOLD YALOVA 0226 812 71 70

Gold®
computer & electronics